Micro NEWS

SCANDALE DANS LA MICRO
TOUT EST TROP CHER !

EDITEURS/PIRATES
LE DEAL

SUPER TOPS
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLEPUCK CAFÉ
DRAKKHEN

SALONS
LES NOUVEAUTÉS

PC
ENFIN LE SON !

M 2843 - 26 25,00 F
3792843025001 00260

N°26 NOVEMBRE 1989

BELGIQUE 175 FB - SUISSE 7,00 FS - CANADA $ 5,95

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST PHASER

3615 LORI

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F

PHASER

SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

249 Frs
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.

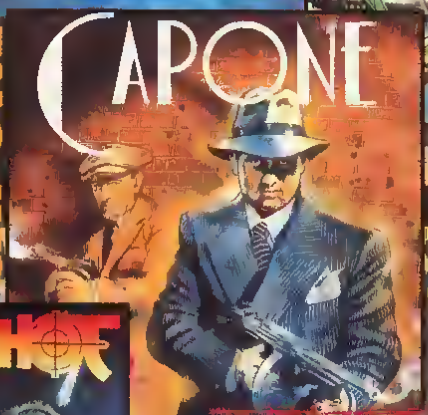
LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

PHASER

PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER



POW

P.O.W.

PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH OR WITHOUT THE PHASER

ACTIONWARE

CAPONE

CAPONE

WANTED
$ 5666

CRAZY SHOT

CRAZY SHOT

CRAZY SHOT
AMSTRAD CPC
DISK

PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH OR WITHOUT THE PHASER

LORICIEL

SPECIFICATIONS DU PHASER

[illegible] PC, ST, AMIGA [illegible] CPC.

SOMMAIRE

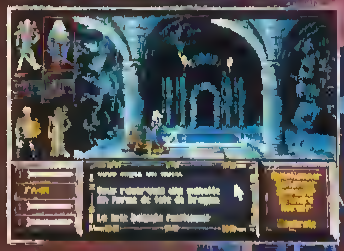
Couverture : Rasheed

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Mourad Krim, Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Pierre-André Berthault, Pierre-Emmanuel Grange, Laurent, Laurence La Gentil, Eric Lux, Ludovic Monnerat, Michael Touzé
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hemmings, Mark Smith
Correspondants permanents à l'étranger :
Tony Takouchi (GB), Fred Schaerlig (Allemagne), Mina Cosnefroy (USA), Fuminon Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Lerouge, Rasheed
Photogravure :
Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal :
4ème trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47 25 72 75
Directeur de la publication :
Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes : Sordiap (numéro vert (1) 05 34 84 20, terminal E87)
Membre inscrit à l'OJD
Tirage de ce numéro : 82 009
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ÉDITO 8
NEWS 9
DOSSIER "TROP CHER" 30
LES TOPS DU MOIS 34
LES SOFTS DU MOIS 54
TOP SECRET 68
COURRIER 82
BONS PLANS 84
CONSOLES 86
CARALI 92
LIVRES 94
SAMOURAI MICRO 96
PETIT ROBERT 101
PROF ST 102
DOCTEUR AMIGA 108
BARGON ATTACK 112
CAPITAINE PIXEL 114
BARBABUG 116
TECHNICOS 118
LA COLLEC' 120
ROSIE ZOUNETTE 122
MAJOR THOMSON 124
ABONDOS 126
SCREEN CHOCS 130
PETITES ANNONCES 132
SEX MACHINES 138
BLAGUES A PART 140
INSERT COIN 142
CARALI 144
DERNIERE MINUTE 145

Merci à Cathy Debeauvais pour son professionnalisme, son charisme et sa patience angélique

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD!



ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

3615
TAT U

DRAKKHEN
Tu pars dans la nuit. Les étoiles gardent
La Magie va s'éteindre.
Les visages et les corps se transforment.
L'île maléfique s'étend irrémédiablement
Bientôt, le monde ancien aura disparu.
Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.
La Magie, c'est l'essence de notre monde.
L'Empereur te l'a dit :
"Si tu échoues, ne reviens pas !"
INFOGRAMES

EDITO

LES PIEDS DANS LE PLAT

D'abord avec le dossier "Tout est trop cher dans la micro", qui risque de ne pas plaire à tout le monde. Un seul mot d'ordre néanmoins à Micro News : tout pour le lecteur ! C'est lui que nous entendons distraira, ce sont ses intérêts que nous voulons détendre. Après tout, ne disait-on pas dans le temps : "Le client est roi" ? A cette époque, la notion de service n'était pas un vain mot... N'oublions pas que l'utilisateur n'a que rarement droit au chapitre : nous qui avons la possibilité de nous exprimer avons aussi le devoir d'être son porte-parole.

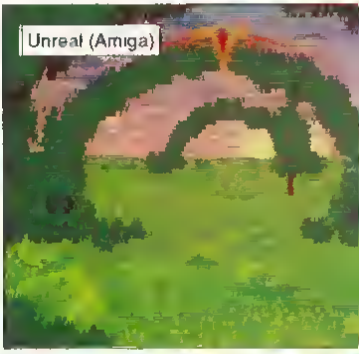
Un autre qui les met aussi dans le plat, c'est Eric Satyre, qui part cerrément à l'assaut des autres rubriques en compagnie de Tante Eulelie et d'un général allemand, vieux beau du Troisième Reich dégoté dans une île du Pacifique. Sa propre rubrique n'est pas en reste pour autant puisqu'il n'a rien trouvé de mieux que de faire rentrer dans Micro News (sans demander l'evis de personne) deux pornocrates de la pire espéce : Jaap & Joop, dont les bandes dessinées dépravant depuis quetre ans notre belle jeunesse... Ça s'appelle faire les 400 coups, et ce n'est pas tini, pour le meilleur et pour le rire...

Jean-Michel Berté

LE DOUBLE

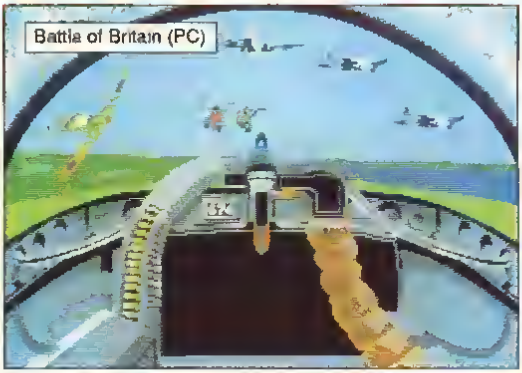
Ubi, grand pourvoyeur et créateur de softs devant l'Eternel, est dévoré à l'approche des fêtes de fin d'année par un appétit d'ogre. Cette boulimie ravageuse ne peut que réjouir les morfalous de nouveautés et les avaleurs d'octets que nous sommes tous. Ubiquité oblige : afin de devenir le meilleur eur le marché mondial, Ubi (ou Ubik ?) n'hésite pas à jouer sur deux tableaux : l'édition et la distribution. Et le drame pour nos bourses, c'est qu'ils sont en passe de gagner ce double pari...

A deux pas de Paris, les locaux de la société ressemblent à une immense caverne d'Ali-Baba (Sésame, ouvre-toi !) Les portes de l ascenseur hermétiquement closes derrière vous, vous pénétrez dans une autre dimension : attention, plus rien ne sera comme avant L'agitation qui règne à l'intérieur de cette fourmilière d'idées est digne de figurer dans *Le Livre des Records* Ça bouge dans tous les coins, l'espace est comme aspiré par ce tourbillon humain Vous évitez de justesse une porte malencontreusement dressée sur votre passage, vous zigzaguez entre des piles de listings et au détour d'un couloir étrangement calme, vous reprenez votre respira-



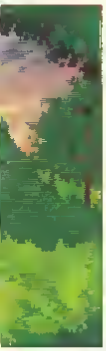
JEU D'UBI SOFT

tion et le contrôle de vous-même. Un panneau regroupant les différents labels distribués par Ubi Soft vous donne le tournis. Citons au hasard : Activision, Domark, Grand Slam, Mirrorsoft, Elite, Accolade et Lucasfilm. Prestigieux !



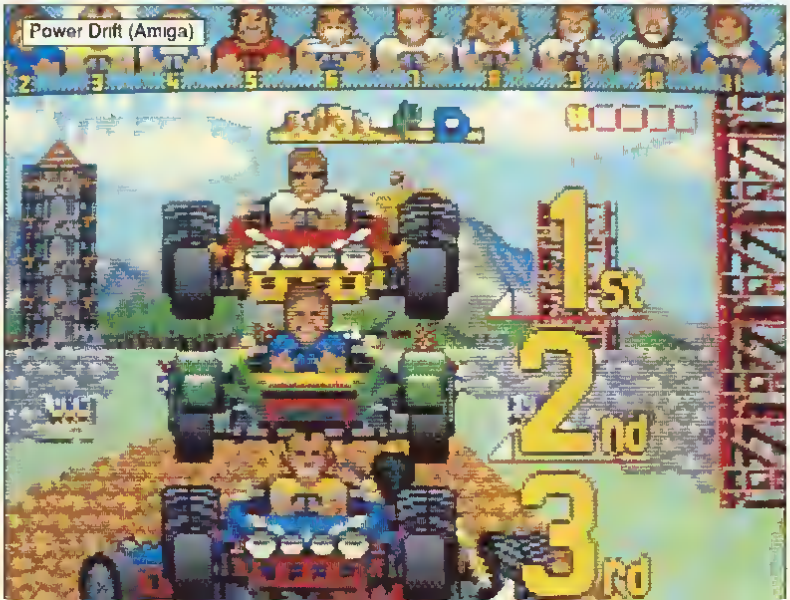
UNE AURA DE COULEURS

Au loin, un écran lumineux accroche votre regard apeuré, la curiosité guide vos pas. Quel choc ! Impossible ! Votre cerveau refuse d'y croire, là, devant votre iris déconfit, **Space Ace** déroule son insolente beauté Beautiful, wonderful et tout le reste .. La suite de *Dragon's Lair* s'annonce comme un futur hit, incontournable de splendeur. Ce feu d'artifice visuel vous plonge dans un état proche de la béatitude. Jamais on n'a approché d'aussi près, sur un micro, l'univers du dessin animé : certaines séquences ressemblent à s'y méprendre à un film d'animation. Comme on dit par chez nous, ils ont fait très fort. Puisqu'on est parvenu à ce niveau de perfection, autant se laisser emporter dans le monde des dragons - **Dragon Spirit** est un vrai paradis pour des monstres cauchemardesques de la pire espèce. Doté de deux ailes et crachant le feu, vous allez parcourir le monde afin de retrouver la princesse Alicia. De batailles en affrontements féroces vous devrez user de toute votre adresse pour combattre le démon Zawell. Méfiez-vous de ne pas tomber dans **Unreal** ou la chronique d'un monde en péril. C'est beau comme là-bas...



L'AVENTURE EST AU BOUT DE LA ROUTE

Concentrez-vous, le sort de **Toobin'** est entre vos mains,



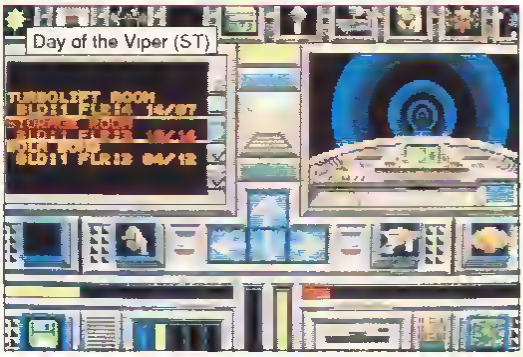
LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS
LORICIEL
SALUT LES BRANCHÉS
DÈS MAINTENANT VOTRE SERVEUR
3615
code LORI
des jeux, des infos, des concours et des milliers de cadeaux à gagner
LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION 47 52 18 18
LORICIEL LORICIEL LORICIEL

êtes-vous assez gonflé pour vous lancer sur des rapides avec pour tout équipement une chambre à air ? Retrouvez toutes les sensations du rafting avec ce jeu, calez-vous dans l'appareillage précaire et ramez comme un fou à l'aide de vos mains. Voilà une course hilarante avec de superbes graphismes, vous en sortirez trempé jusqu'à la moelle épinière ou définitivement transformé en éponge. Si pendant cette dégoulinante épreuve, votre brushing s'est fait la malle, embarquez à bord de **Hard Drivin'**, ça décoiffe salement. Cette simulation de course automobile est fantastique : si vous n'avez jamais sauté d'un pont-levis ou conduit à la verticale, alors saisissez votre chance. Les circuits proposés sont acrobatiques en diable et la vitesse stupéfiante. Ne changez surtout pas de vitesse et transformez-vous en as de la Formule 1 grâce à **Power Drift**, vroom, vroom ! Avant de devenir une bête du volant, faites un tour par l'Olympe et subissez le courroux des dieux grâce à **Altered Beast** (ou comment devenir un monstre en deux leçons). Si vous craignez pour votre santé mentale, restez plutôt chez vous à l'abri car les nuits de pleine lune risquent de vous être fatales. Un cri résonne soudain : Waoooouhhh ! Erreur, ce n'est pas le bruit de votre percepteur en manque de TVA, mais le son d'un Mig 27 sorti tout droit de **Bomber**, un simulateur de vol utilisant des techniques dernier cri. Si les loopings trompe-la-mort de la patrouille de France vous font rêver, **Blue Angels** est fait pour vous.

Lors de votre périple, débarquez donc aussi sur le continent africain et lancez-vous à la recherche de **Tusker**, un valeureux aventurier parti à la découverte du cimetière des éléphants. Pénétrez dans le territoire des féroces indigènes, déjouez les nombreux pièges et la magie des sorciers. C'est cannibalement croquant !

RETOUR VERS L'ENFER URBAIN

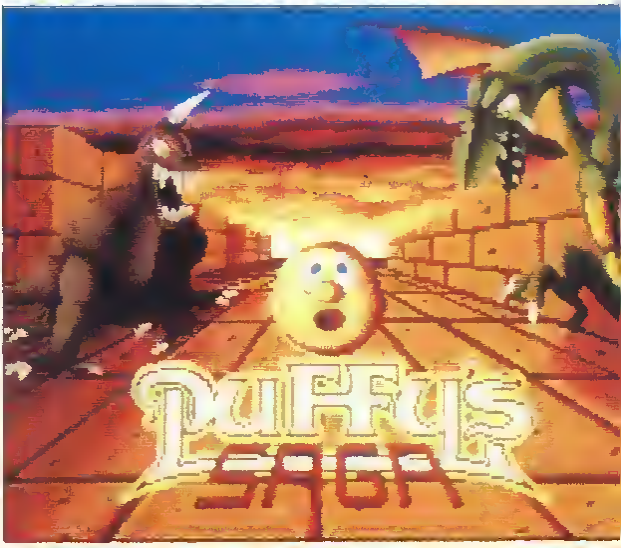
Revenu sain et sauf du pays de l'ivoire, vous décidez de vous replonger dans la civilisation : rien de mieux pour cela que l'ambiance surchauffée d'un stade. Vous hésitez entre le ballon rond avec **Fighting Soccer** ou le baseball avec **Hardball 2** ? Un coup de fil vous tire de votre indécision, une voix mystérieuse vous donne rendez-vous à deux pas de chez vous. Médusé par son timbre hypnotique, vous foncez sans réfléchir. Vous restez subitement interdit devant une bâtisse délabrée, la peur vous gagne. **Don't Go Alone** va vous rendre vert de trouille, la demeure de votre grand-père est infestée de fantômes. Serez-vous assez téméraire pour vous débrouiller tout seul ? Sinon, appelez à l'aide **Ghostbusters 2**...



LE DERNIER COMBAT

Pour les amateurs d'embrouilles atteints d'espionnite aiguë, une seule solution : **The Third Courier**. Votre mission, si vous l'acceptez, est de récupérer des plans ultra-secrets tombés aux mains des Soviétiques. Deux de vos agents ont déjà succombé, sauvez le troisième avant que les forces du pacte de Varsovie ne s'en emparent. Bonne chance donc. Quittons quelques instants notre bonne vieille Terre pour le cosmos avec **Day of the Viper**. Vous abordez un monde hostile qui a vu se développer une civilisation d'androïdes prête à conquérir l'univers. Transformez-les en boîtes de fer blanc avant qu'ils ne vous détruisent.

A votre retour sur cette bonne vieille planète, un étrange phénomène s'est produit : le Chaos s'est installé. Conan le Barbare va avoir du pain sur la planche. Pas moins de quatre softs (**Dragons of flame**, **Hillsfar**, **Puffy's Saga**, **Loom**) se



situent à cette époque troublée. Les adeptes de l'héroic fantasy pourront se défouler pendant de nombreuses lunes.
Même punition pour les nostalgiques de la Seconde Guerre mondiale avec **The Battle of Britain**, une simulation historico-aérienne des plus réussies, encore mieux que *Battlehawks 1942*. Les enfants naturels de Charles Bronson seront heureux de jouer à **Laser Squad** - dans ce jeu il faut, en gros, flinguer des bandits retranchés dans une villa. Voilà l'immensité existentielle du scénario, ça fait peur, non ?
Cette moisson, déjà considérable, ne saurait être complète sans la présentation de deux jeux délirants. **The Intruder** et **The Teller**. Le premier est un shoot'em up à la sauce Marx Brothers, plein de surprises et d'astuces. Loufoque et éclatant. Le deuxième va faire travailler vos méninges et gonfler votre mémoire. Passionnant et enrichissant. Si vous croyez encore au Père Noel, vous pouvez lire la suite : **Iron Lord** est prêt. On n'ose pas dire enfin. **BAT** est lui aussi un miraculé - on pourra disposer, en avant-première, d'un prétest.
Désorienté, la tête remplie de musiques et de couleurs, vous quittez ce monde magique, sûr d'une chose : votre micro ne risque pas de chômer d'ici la fin de l'année !

J.-P.L.

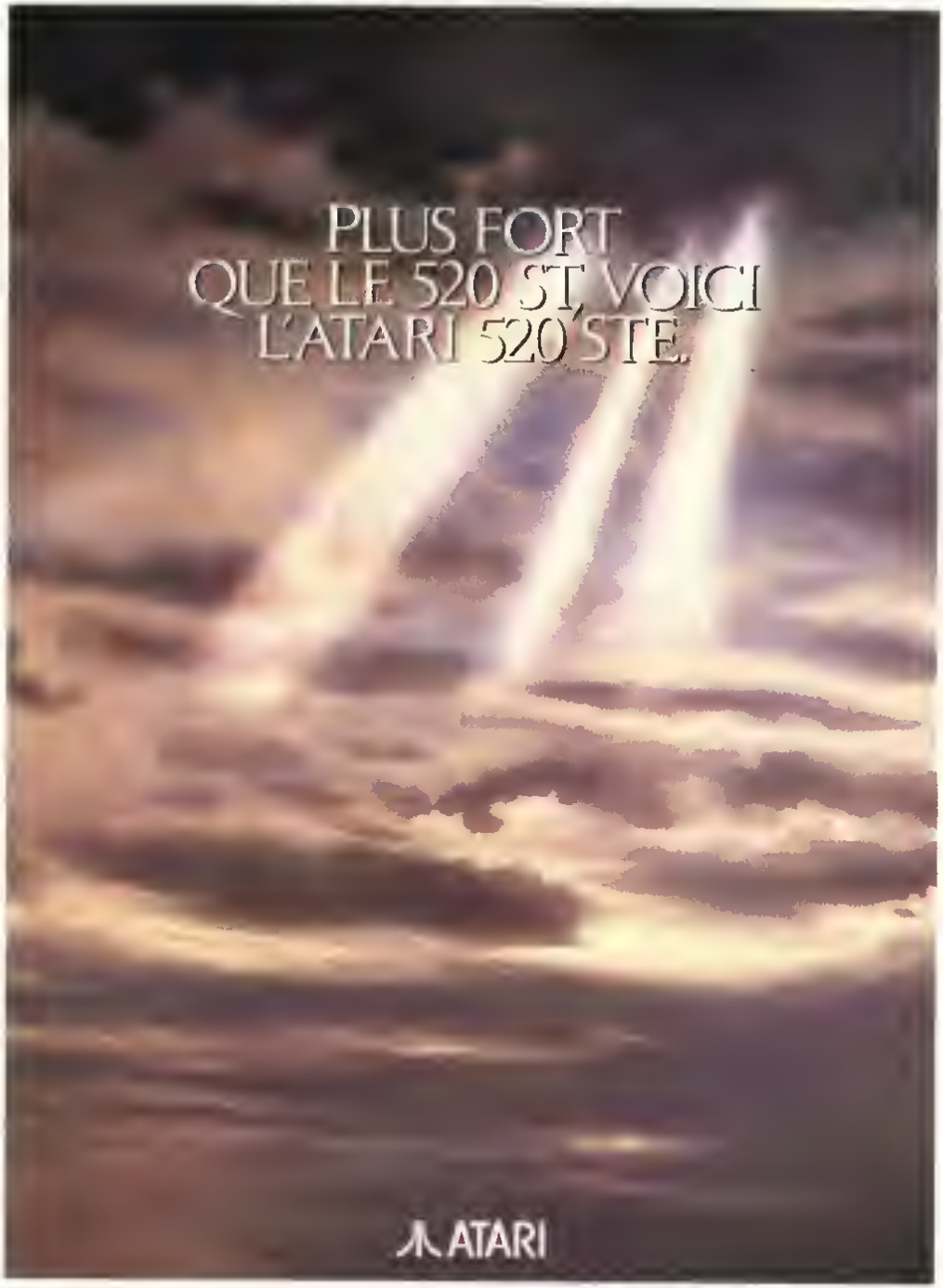
B.A.T. C'EST BATH !

Depuis qu'il a atterri sur le ST de la rédaction, B.A.T. a été le centre de toutes les conversations. Ubi Soft nous en fiche un (beau) coup avec ce jeu de rôle très élaboré. Doc Amiga en est malade.

Gordon Berghaz ne se doutait pas qu'un atterrissage forcé sur la planète Sélénia du système B15 allait changer le cours des choses. En effet, plusieurs années après cette intrusion et grâce à l'exploitation du sous-sol (riche en dytroxyne et en licox), ce petit monde désertique est devenu un véritable complexe industriel. Vous êtes un inspecteur du B.A.T. (la police secrète du cru) et vous devez retrouver Vrangor, un psychopathe très atteint (mais aussi un remarquable génie) qui menace de faire sauter la planète.

Voilà donc, résumé pour vous en avant-première galactique, le scénario de B.A.T., un soft dont la sortie fera certainement date. Le packaging comprend trois disquettes, un manuel (ce qui est normal) et surtout une carte sonore permettant d'entendre la musique du jeu sur seize voies. Du jamais vu sur ST dont les capacités en matière de son sont (comme aux Césars !) assez limitées. Ubi Soft n'a pas l'intention d'en rester là, puisqu'un utilitaire musical exploitant les possibilités de cette extension est en cours de développement. Wait and see !

M.K.


PLUS FORT
QUE LE 520 ST, VOICI
L'ATARI 520 STE.
ATARI

ATARI 520 STE
MAINTENANT
ON EST TOUS DES DIEUX
DE LA CREATION.
3490 F*

Après le succès du 520 ST, ATARI lance aujourd'hui le 520 STE pour vous faire partager le pouvoir créatif des Dieux.

Avec une palette de 4096 couleurs, le son numérique en stéréo et des nouvelles interfaces manettes, l'ATARI 520 STE vous offre également la puissance de la technologie 16/32 bits, la simplicité de l'interface graphique GEM et du nouveau système d'exploitation TOS, la compatibilité avec tous les logiciels du 520 ST et les fichiers MS-DOS.

PLUS DE GRAPHISME. L'ATARI 520 STE permet de travailler toutes les images, synthétiques ou numériques, et même la vidéo. Avec sa palette de 4096 couleurs et le nouveau coprocesseur graphique SHIFTER/BLITTER, le STE est un puissant outil de création graphique.

PLUS D'INTERFACES. Outre les dix interfaces standard déjà présentes sur le 520 ST permettant de connecter de nombreux périphériques (lecteur de disquettes externe et disque dur, imprimantes matricielle et laser, modem, cartouche...), l'ATARI STE possède deux nouveaux ports de manettes de commande et deux prises haut-parleur pour la stéréo. Pour les jeux, ses qualités sonores, graphiques et la possibilité de connecter deux pistolets optiques, deux paddles et jusqu'à six joysticks en font une machine à jouer hors pair.

PLUS DE VIDEO. L'ATARI 520 STE se connecte à tous les téléviseurs ou moniteurs couleurs munis d'un connecteur Péritel. Il possède une synchronisation vidéo externe qui permet de connecter directement une interface GENLOCK externe. Il est désormais possible d'associer les images de l'ordinateur à celles de vos films vidéo.

PLUS DE SON. Dans le domaine de la musique et du son, ATARI est aujourd'hui un standard. Les deux coprocesseurs sonores internes font du 520 STE un véritable instrument de composition stéréophonique et autonome, tandis que l'interface MIDI intégrée permet de piloter toute une formation d'instruments MIDI.

PLUS DE PERFORMANCES. Le nouveau système d'exploitation TOS et l'interface graphique GEM contenus dans les 256 Ko de ROM exploitent pleinement le hardware du STE. Pour la programmation, la bibliothèque de langages et d'outils de développement est aujourd'hui très complète et répond à tous les besoins, du débutant au professionnel.

Graphisme, musique, éducation, programmation ou jeu, quel que soit votre domaine, l'ATARI 520 STE fera de vous un Dieu de la création.

Pour plus d'information : 36 15 code ATARI ou ATARI France, 79 avenue Louis Roche, 92238 GENNEVILLIERS Cedex. Tél. : 47 33.77 14.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES 520 STE

CONFIGURATION DE BASE
512 Ko de RAM, 256 Ko de ROM, les [illegible] environnement graphique GEM

COULEURS
Sortie couleurs RVB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 16 niveaux de rouge, vert et bleu, 640/200 pixels en 4 couleurs par ligne, 320/200 pixels en 16 couleurs par ligne

ARCHITECTURE INTERNE
Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MCS 68000 à 8 MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SIMM extensible à 4 Mo

CLAVIER
Clavier AZERTY, 94 touches dont 18 de fonction (4 programmations par touche), pavé numérique de 18 touches, pavé de commande de curseur

INTERFACES INTÉGRÉES
Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400), interface pour second lecteur interface série RS232C, interface parallèle Centronics, interface manette de commande, 4 interfaces pour connecter jusqu'à 6 joysticks ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques, port cartouche, interface disque dur haute vitesse, interface MIDI, 2 prises haut-parleur, format RCA.

SON ET MUSIQUE
2 coprocesseurs musicaux, sortie en stéréophonie de 6.25, 12.5, 25 et 50 kHz, son numérique au format PCM sur 8 bits signés, générateur de bruits, contrôle dynamique de l'enveloppe, interface MIDI.

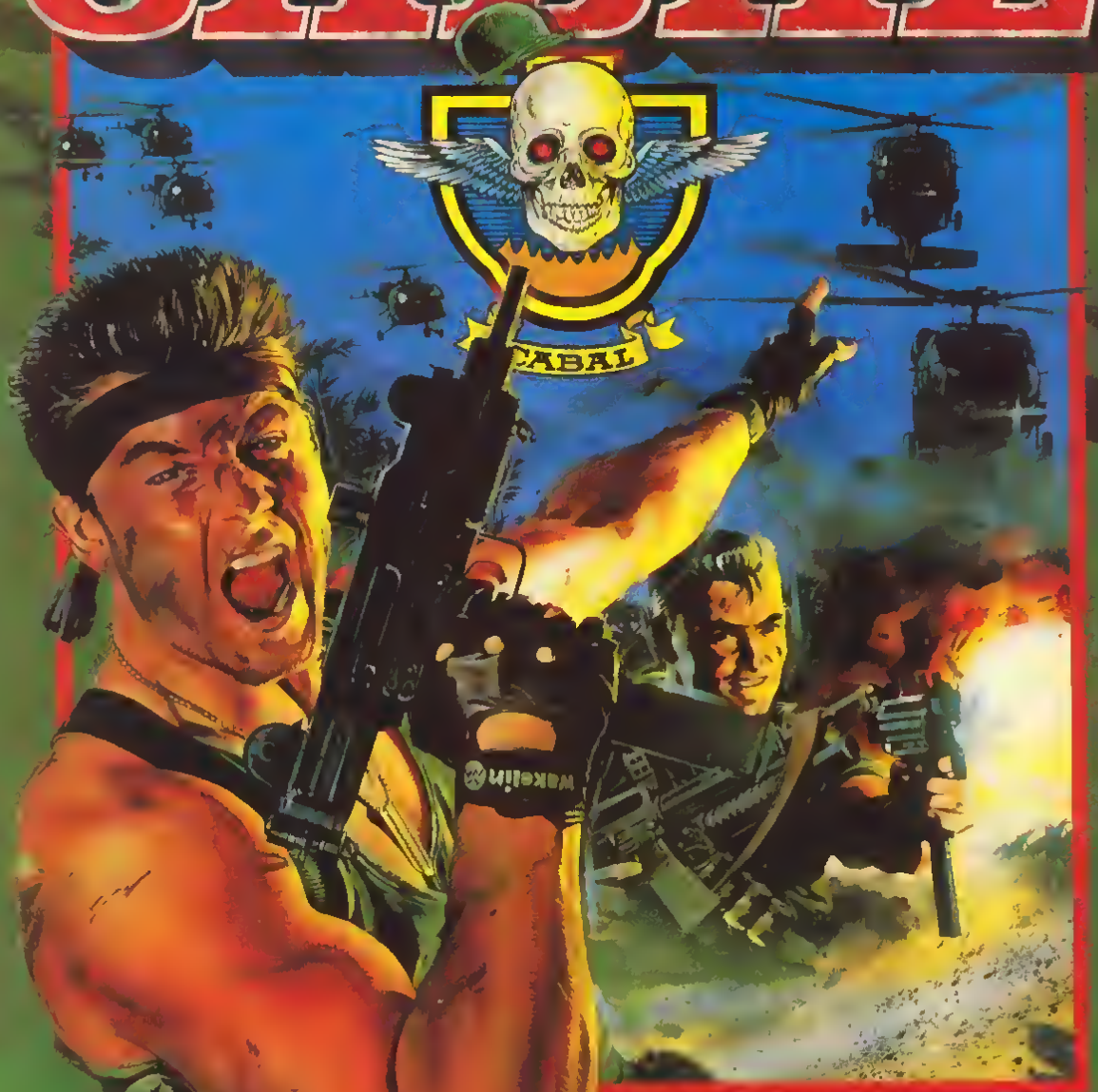
* PRIX PUBLIC CONSEILLÉS : 520 STE 3420 F — 520 STE AVEC MONITEUR COULEUR 5490 F

ATARI

AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

ROCK COMMUNICANCE

CABAL



Le jeu d'arcade à sensation vous transporte [illegible] au plus profond des terres les plus hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur.

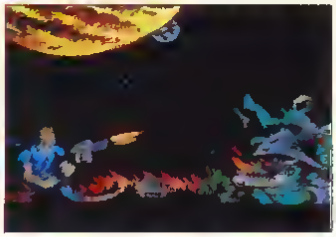
Votre adresse au tir et vos réactions fulgurantes vont peut-être vous permettre de faire [illegible] Percez [illegible] Récupérez les armes plus [illegible] performantes, [illegible] grenades, et vous pourrez réellement faire quelques [illegible] jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les caïmans, les tanks et les [illegible] Engagez-vous dans cette [illegible] aventure chargée en **TIREZ!!!**

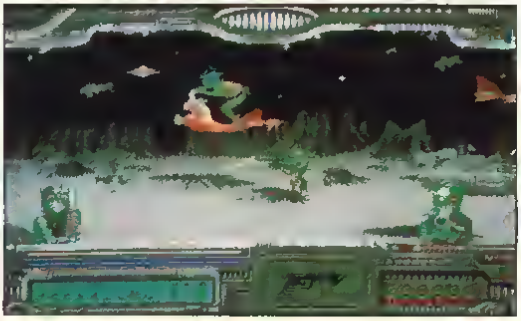
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU (1) 49350679
ZAC DE MOUSQUETTE, CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 49350679

ocean

DE "THOIRY" EN "TUERIE"

Avec *Safari Guns*, jeu sponsorisé par le parc de Thoiry, New Deal nous offrait un peu de détente au milieu d'animaux sauvages qu'il fallait photographier et non pas chasser à mort, pour une fois. Mais les programmeurs de New Deal n'ont pu retenir leurs pulsions destructrices bien longtemps et annoncent pour bientôt la sortie de **Fire !** et de **Kreeg**, deux softs aux scénarios plus conventionnels et nettement plus saignants. Dans *Fire !*, vous pilotez un hélicoptère surarmé complètement embringué dans des missions de la plus pure actualité : destruction d'usines chimiques au Proche-Orient ou de champs de coca (pas cola, mais caca !) en Amérique du Sud. Sauvetage de boat-people et lutte anti-terroriste sont au programme. Dans *Kreeg*, vous devez repousser une invasion d'extra-terrestres capables d'adopter l'apparence de toutes les créatures qui croisent leur chemin. Mais comment savoir si votre beau-frère, le chien de votre voisin (où même Denise Fabre, si ça se trouve), ne sont pas d'ignobles aliens pustuleux prêts à tout pour conquérir notre planète ? Tout simplement grâce au scanner Moulinex qui vous permet de démasquer les envahisseurs avant de les canarder à coups de laser et de grenades à photons. Rendez-vous compte que si par malheur, ce gadget était tombé entre les mains de David Vincent quelques lustres plus tôt, nous n'aurions jamais eu autant d'épisodes des "Envahisseurs". J'en frémis rétrospectivement !





UN LIFTING POUR L'AMIGA 2000A

L'Amiga 2000A n'a pas attendu le printemps pour sortir de son cocon et se transformer en **Amiga 2000B**. Cette nouvelle version est dotée d'une sortie composite monochrome, d'un mégaoctet sur carte mère et d'un slot vidéo de type étendu. Pour 3490 F, les possesseurs du A pourront faire évoluer leur machine en B, tout en sachant que C est ami de D et que sa sœur C sort avec F -déterminez à quel moment les deux Rams doivent se croiser... (N'oubliez pas de fermer le robinet en partant, merci).

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS

AMIGA

AMIGA 2000
STATION VIDEO EN DEMONSTRATION PERMANENTE ! VENEZ VISITER NOS NOUVELLES INSTALLATIONS D'INFOGRAPHIE, VOUS SEREZ STUPEFAITS !!!

OFFRE CLEF AMIGA 500
COFFRET STARTER KIT Comprenant
A 500
+ Traitement de textes "KINDWORDS"
+ Logiciel Graphique "FUSION PAINT"
+ 3 Jeux (Crazy Cars Miniature Golf - Super Ski)
3990 F

OFFRE COULEUR
l'offre ci-dessus
+ moniteur couleur Philips 8832
5490 F

ATARI

OFFRE CLEF ATARI 1040 STF
offre bureautique exception. ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT, tableur CALCOMAT)
5990 F

1040 STF PERITEL
3990 F

1040 STF COULEUR
5990 F

ATARI 520 STE
ATARI 520 STE
+ souris
+ câble péritel
+ 5 logiciels (fichier, trait. de texte, basic, logo, néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
3490 F

CONFIGURATION COULEUR
4990 F

ATARI POCKET
La révolution !
Le plus petit compatible à un prix défiant toute concurrence !!!
2990 F

ATARI MEGA ST1
MEGA ST1 5490 F
MEGA ST1 + SM 124 + Logiciel MEGAPAGE + Imprimante STAR LC 10 7990 F

AMSTRAD

OFFRE CLEF 6128
AMSTRAD 6128 monit. coul. + 50 jeux + manette 3690 F
6128 Couleur + Tuner TV 4490 F

OFFRE CLEF 1640
PC 1640 + Disque Dur 20 Mo + Moniteur Couleur ECD + Imprimante DMP 3160
12490 F TTC

EURO PC
NOUVEAU !! Une révolution dans le domaine des compatibles PC. La MICRO PC entièrement Européen !
EURO PC monochrome + Logiciel WORKS 4990 F
EURO PC couleur + Logiciel WORKS 5990 F

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

IMPRIMANTES
Des prix...!!!

DMP	3160	1790 F	STAR	LC 10	1950 F
DMP	3250	2490 F	STAR	LC 10 Couleur	2490 F
DMP	4000	2490 F	STAR	LC 24-10	2990 F
LD	3500	3290 F	CITIZEN	120 D	1490 F
LQ	5000	5290 F	CITIZEN	SWIFT 24	3990 F
			CITIZEN	NQP 45	4990 F
			EPSON	LQ 500	3690 F

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

LE LABYRINTHE DES CONNAISSANCES

Retz, bien connu dans le milieu enseignant pour ses excellents ouvrages éducatifs, se lance dans la micro-informatique. Deux softs viennent de voir le jour : **Le Labyrinthe d'Errare** et **Le Labyrinthe des Mille Calculs**. Présentés comme des jeux de rôle didactiques, ces deux logiciels abordent les deux matières les plus importantes pour les collégiens : langue française et mathématiques. Cette naissance prouve, une fois de plus, que l'on peut faire instructif et distrayant. Micro News félicite chaleureusement les heureux créateurs et les encourage à persévérer dans cette voie.

UNE AVALANCHE DE DESSINS

C'est fou le nombre d'artistes méconnus qu'on dénombre dans le lectorat de Micro News ! Le concours *Indy vs Batman* lancé dans le numéro 24 va nous permettre d'en faire sortir quelques-uns de l'ombre, et c'est tant mieux...

La difficulté de choisir parmi la centaine de dessins reçus à la rédaction s'étant révélée extrême, il n'a été procédé à aucune véritable sélection. Rassurez-vous, notre prochain numéro contiendra le nom du gagnant (ou peut-être des gagnants), sur lequel nous n'aurons pas pu nous tromper grâce à l'aide précieuse de nos maîtres ès-dessins : Carali, Coucho, Rasheed, Cuneo, Lerouge et Jaap.

Histoire de vous faire patienter, voici une composition des œuvres des dix gaghants en puissance (à peu près)... Que ceux qui ne s'y trouvent pas ne désespèrent pas pour autant, ils ont encore leur chance...

PC, ENFIN LE SON !

Les possesseurs de PC et compatibles bavaient d'envie à l'écoute des sons produits par certains 16 bits.

L'heure est venue de passer l'éponge (ça lait plus propre) avec l'arrivée d'une interface - **Intersound MDO** - réalisée par la société Inférence MDO, filiale programmation de Coktel Vision. Petite par la taille (5 x 5 x 1cm) et par son prix (entre

150 et 200 F), cette nouvelle venue dans le monde du PC donne pourtant un maximum...

En effet, du point de vue du rendu sonore, l'*Intersound* se place, d'après ses créateurs, nettement au-dessus du ST et un peu en-deçà de l'Amiga.

De plus, son branchement est simple et rapide : sortie Centronix du PC vers ampli hi-fi. Uniquement destinée à émettre des sons préalablement digitalisés en 8 bits sur une seule voie, l'*Intersound* donnera peut-être prochainement naissance à un utilitaire permettant d'en exploiter pleinement les capacités. Pour le moment, il existe déjà sept produits conçus de manière à bénéficier du son *Intersound*, à savoir tout ce qui a été édité ou réédité récemment par Coktel Vision : *Enigme à Oxford*, *Balade au Pays de Big Ben*, *Asterix*, *Skidoo*, *ESS*, *Oliver* et *No Exit*. La sortie de ce produit est prévue, sauf incident majeur, pour courant novembre sur tous les PC, hormis les portables sur lesquels se pose un petit problème d'alimentation. ■

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Bugs Bunny n'en revient pas : certains magasins se reproduisent plus vite que les lapins. Ultima ouvre ainsi une nouvelle succursale à Lille... non, ça c'était il y a deux mois, merde où ai-je mis la fiche ? Ah, la voilà, c'est à Toulouse cette fois-ci, au 37 rue du Taur (près de la place du Capitole). Comme les autres Ultima, ce magasin sera spécialisé sur l'Atari et l'Amiga, avec un département musique et PAO. Le magasin parisien propose également un concours. On se souvient que lors d'un précédent challenge, un utilisateur ruséavait gagné une splendide Harley-Davidson, et ce sans aucune obligation d'achat ! Une moto neuve est d'ailleurs garée actuellement devant le 5 boulevard Voltaire, serez-vous assez habile pour la gagner ?

L'ouverture de la chasse est proche et si vous avez votre permis, Joé Bonplan vous recommande ces terrains très giboyeux - à moins bien sûr qu'il n'y ait une épidémie de myxomatose...

NATHAN LOGICIELS

Astérix

COKTEL VISION

LE COUP DU MENHIR

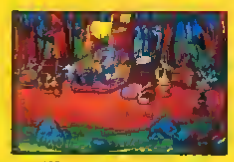
**UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.**

INSPIRÉ DU DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER
Disponible sur:
PC Compatibles
Atari ST
Amiga

Panaramix a perdu la tête après avoir reçu le menhir d'Obelix.

Astérix décide de rechercher les ingrédients pour fabriquer la potion magique.



Le village est en émoi, les romains aux aguets, le devin charlatan, les sangliers en fuite et Obelix a faim.

ART-KAS

PC SHOW

ALLONS DONC A LONDON !

Une fois n'est pas coutume, en ce jour de fin septembre il ne pleuvait pas sur Londres... Les parapluies s'étaient pour un jour transformés en ombrelles. Ambiance décontractée et humeur ensoleillée régnaient donc sur cette nouvelle édition du Personal Computer Show.

Un show où le ludique gardait comme il se doit une place prépondérante face à la volonté de certains, qui d'année en année tentent d'imposer un look semi-professionnel en augmentant le nombre de leurs exposants et la surface occupée. Malgré cette lutte acharnée que se livrent les deux principaux secteurs de la micro, le PC Show demeure sans aucun doute le premier salon européen

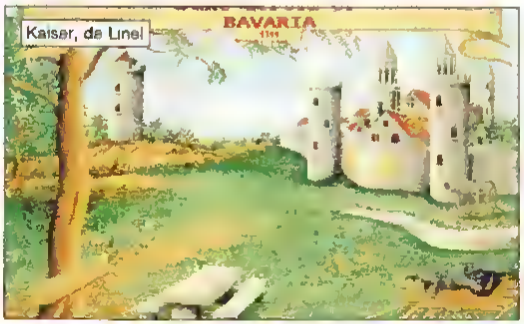
LE CHOC DES TITANS

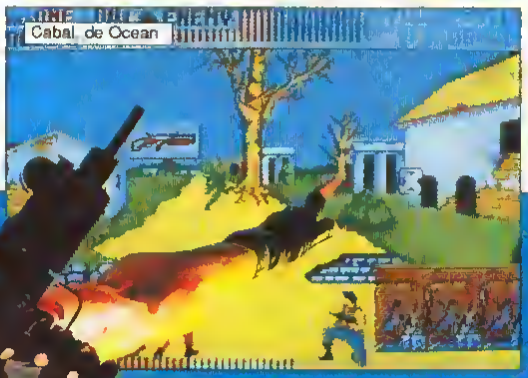
Dans une véritable jungle d'éditeurs venant des quatre coins d'Europe brillent de tous leurs feux, comme à Las Vegas, quelques affiches lumineuses signalant la présence des monstres sacrés de la micro Ocean, US Gold, Virgin Mastertronic et bien d'autres, qui proposent tour à tour des animations à l'échelle de leurs stands. De tous ces géants, c'est Ocean qui remporte la palme avec un immense écran où défilent en continu les images de ses prochains hits : *Batman*, *Opération Thunderbolt*, *F29 Retaliator*, *Cabal*, etc.

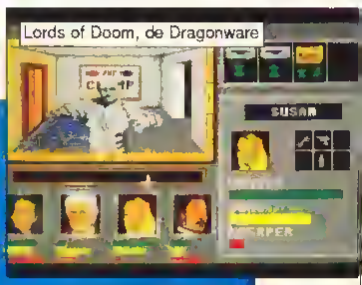
N'allez pas croire cependant qu'il suffit d'être grand et fort pour susciter de l'intérêt. D'autres, plus modestes (mais tout aussi talentueux), proposent leurs nouveautés directement sur les stands, voire dans les showrooms - où des arguments raffinés comme les petits fours et le champagne ne manquent pas d'exercer leur salutaire influence.

CONSOLE ET MOI

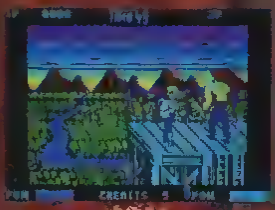
Outre les grands noms de l'édition, les constructeurs étaient également de la fête : Amstrad, par exemple, confirmait son offensive sur le marché du PC ludique, tandis qu'Atari faisait découvrir ses nouvelles machines au public anglais et que







DOUBLE DRAGON II



AMIGA

DOUBLE DRAGON II : [illegible] PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY : DES DIZAINES D'ARMES À S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX.

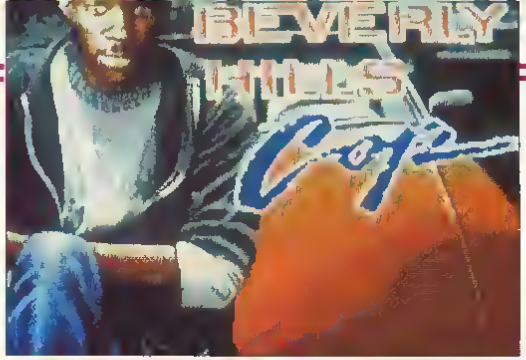
CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.

Virgin LOISIRS

NOTICE EN FRANÇAIS

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

6/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél (1) 42 78 98 99



Commodore triomphait, assuré d'un succès commercial aussi nouveau que retentissant outre-Manche, avec l'Amiga 500. Tout cela avait un arrière-goût de routine. Pourtant, c'est d'un constructeur qu'allait naître l'événement avec la présentation tant attendue de la console **Konix** et de son accessoire vedette : le siège hydraulique. Le jeu en vaut-il la chandelle ? Cette chaise coûte en effet les yeux de la tête. Jugez plutôt : pour la totale, à savoir console, siège et moniteur, il faut compter plus plus de 6 000 F ! La qualité du matériel correspond certainement au prix demandé, mais toute la question est de savoir si les amateurs - avec un grand A - de machines d'arcade seront prêts à déserter les salles obscures pour investir une telle somme dans une machine privée. Il est bien entendu possible de n'acheter que la console pour environ 2 300 F, mais alors quels avantages procurerait-elle en regard de ses rivales ? Au bout du compte, avenir difficile ou futur douillet au détriment des Atari et autres Amiga ? La réponse dans un peu plus de six mois...

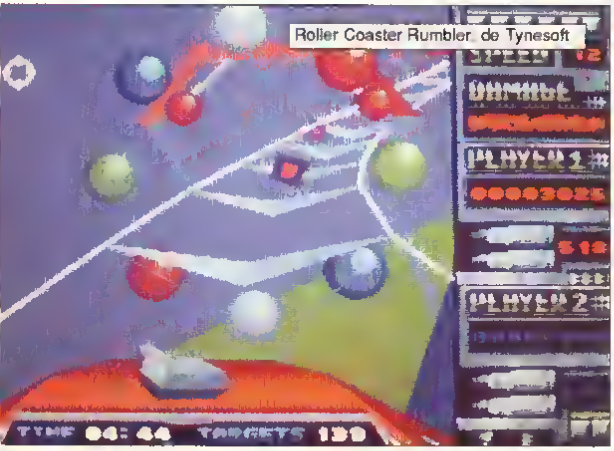
Le siège hydraulique Konix : beau mais cher !

EN PEU DE MOTS

N'attendez pas de notre part que nous vous fassions un récapitulatif de la liste des jeux - vus ou revus au cours de ce salon. D'ailleurs, nombre d'entre eux ont été d'ores et déjà traités dans les Tops du mois, les Softs du mois ou encore dans les interviews de nos personnages. A vrai dire, une photo en dira plus long que quinze pages de périphrases...

G.B.

Theme Park Mystery, de Mirrorsoft


Roller Coaster Rumbler, de Tynesoft

MOI SATYRE, TOI CHEETAH

Tout le monde la regardait bouche bée, mais personne n'osait lui parler, encore moins la toucher. **Victoria White**, mannequin londonien, animait à sa façon le stand Cheetah Marketing, c'est-à-dire en combinaison noire aussi courte que moulante, ne cachant pas grand-chose de sa splendide anatomie. Il en fallait plus pour effrayer Eric Satyre qui réussit à s'enfermer seul avec Victoria dans le bureau du stand. Lorsqu'il ressortirent (une demi-heure plus tard...) ils semblaient très intimes, s'embrassant et échangeant leurs adresses. Quelques photos-prétextes avaient quand même été prises (elles aussi), Victoria présentant ce jour-là le **Defender Lightgun** de Cheetah, un phaser pour le ZX Spectrum. On remarquera judicieusement que le ZX Spectrum en France... mais Eric Satyre parle d'une éventuelle adaptation sur C64, en ajoutant bougon : " De toute façon, elle n'a fait que me tirer... dessus "

AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990 F TTC*

L'AMSTRAD 6128, c'est l'ordinateur personnel le plus vendu 500 000 exemplaires en France, deux millions en Europe. Avec lui, tu peux jouer mais aussi apprendre à programmer et travailler (et c'est encore mieux si tu lui ajoutes l'imprimante AMSTRAD DMP 2160). Avec lui, tu peux disposer de la plus grande bibliothèque de logiciels (plus de 2 000 !), des meilleurs jeux, les plus récents aux prix les plus abordables. Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement. Avec le 6128, enfin, tu peux regarder la télévision sur ton moniteur couleur** grâce à l'adaptateur tele. C'est magique, c'est AMSTRAD.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 2 990 F TTC
Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran couleur, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 3 990 F TTC

Pour tout savoir sur le 6128, tapez 3615 code AMSTRAD, et lisez le mensuel **AMSTRAD** CENT POUR CENT, en vente dans tous les kiosques.

AMSTRAD

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome. **Si ton moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.

MENDES FRANCE M.C.

NEVER SAY NEVER AGAIN !

Depuis votre dernière crise de nerfs, vous vous étiez juré de ne plus jamais tenter de reconstituer un puzzle. Mais là, c'est différent. **Nevermind** est un jeu qui contient trois cents puzzles et a l'énorme avantage de se jouer sur l'écran d'un ST ou d'un Amiga, ce qui empêchera votre petit frère de vous déranger en avalant une pièce comme la dernière fois. Vous dirigez un petit personnage dans des casse-tête en trois dimensions qui peuvent vicieusement changer de forme en cours de partie. Bien entendu, le nombre d'éléments et la complexité des formes augmentent à chaque niveau, ainsi que les obstacles qui gênent la progression du héros. C'est Psygnosis qui est responsable de ce logiciel qui risque de faire grimper considérablement les ventes d'eau de Seltz.

MARTIENS GO HOME !

Tiens donc, la Terre est une nouvelle fois envahie par des aliens ! Je sais bien que nous sommes au carrefour des étoiles, mais quand même.. Mystère et boule de feu ! En tout cas, vous ne faites ni une ni deux et prenez votre désintégrateur laser à particules inversées XBF3 pour anéantir joyeusement ces indésirables. Prévu sur ST, Amiga et CPC, **Xenophobe** de MicroStyle promet bien des choses aux amateurs d'arcade.

ESPECES EN VOIE DE DISPARITION ?

Comme les dinosaures, les Amstrad CPC 464 et 6128 vont-ils bientôt s'éteindre pour laisser la place à de nouvelles espèces plus adaptées au milieu ambiant ? Après des années de bons et loyaux services, l'Amstrad CPC 464 ira-t-il finir sa carrière au cimetière des éléphants, tandis que le 6128, plus chanceux, se réincarnera en une nouvelle version plus performante ? D'après le magazine anglais CTW qui fut le premier à dévoiler ces informations, le 6128 rénové ressemblerait un peu plus à une console (dont la mémoire serait située non plus dans la machine, mais dans le moniteur). Avouons que le moment est mal choisi pour lancer une telle information, ce qui explique le démenti formel d'Amstrad Angleterre et l'attitude évasive d'Amstrad France. Pourtant, il semble qu'outre-Manche les stocks des revendeurs soient pratiquement épuisés, ce qui confirmerait l'arrêt de la production des deux machines. Les crocodiles d'Amstrad nagent plutôt en eau trouble, on attend avec impatience quelques éclaircissements.

Pour en finir avec les potins amstradiens, notre confrère CTW - toujours lui - titre à la une "Amstrad navigue au plus près", comprenez en cela que les finances ne sont plus ce qu'elles étaient...

Pour la première fois depuis son entrée fracassante dans la micro, la société à l'appétit d'alligator enregistre une perte substantielle dans l'exercice du deuxième semestre 89. Les mauvaises langues auront tôt fait de tirer des conclusions hâtives. Mais Alan Michael Sugar nous a prouvé bien souvent qu'il ne désirait pas s'enliser dans un marché unique et limité. Alors après la CB, la micro, la hi-fi, quoi de neuf, monsieur Amstrad ?

L'adaptateur AMSTRAD pour regarder la télé sur l'écran couleur* de ton micro!

990 F TTC**

MENDES-FRANCE M.C.

990 F: ADAPTATEUR TV + JOYSTICK + 7 JEUX

DDI 1 + TOP TEN : rapide et économe

Le lecteur de disquette DDI 1, c'est le périphérique indispensable pour ton AMSTRAD 464. En deux temps trois mouvements, sans renoncer à tes programmes sur cassettes, tu accèdes à l'univers des logiciels sur disquettes du 6128. En plus AMSTRAD te donne 10 super jeux de la collection Top Ten Magique, ouh ! **1 790 F TTC.****

KIT DE TELECHARGEMENT : télécharger c'est branché

Grâce à ce logiciel, au câble de raccordement et à un Minitel, tu disposes d'une logithèque de plus de 200 jeux. Il te suffit de taper 3615 code AMSTRAD et il ne te coûtera que 20 F, en moyenne, par jeu téléchargé. C'est ça la magie AMSTRAD **99 F TTC.****

DMP 2160 + TEXTOMAT : l'impression en plus...

Pour écrire ou dessiner, l'imprimante matricielle AMSTRAD DMP 2160, spécialement conçue pour ton AMSTRAD, a tout ce qu'il te faut : une impression rapide (160 cps), une frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont le fameux NLQ. Livrée complète avec son câble de raccordement, elle est directement connectable aux 464 et 6128, ainsi qu'à de nombreux autres ordinateurs. De plus, AMSTRAD t'offre TEXTOMAT un super traitement de texte. C'est vraiment magique ! **1 690 F TTC.****

La télé sur le moniteur couleur* de ton micro AMSTRAD 6128/464.

Pour tout savoir sur les périphériques AMSTRAD, tapez 3615 code AMSTRAD, et lisez le mensuel **AMSTRAD** CENT POUR CENT, en vente dans tous les kiosques.

AMSTRAD

Un univers magique

* Si votre moniteur est un CTM 644 equipé de la prise 12 V. ** prix publics généralement constatés.

NOUS SOMMES N°1 CHEZ NOUS

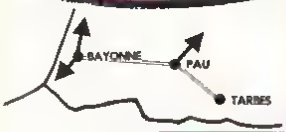
PORT FOLIO ATARI 520 STE 1040 STF + ecran couleur hte resol

Disponible

5490F

Grâce à notre puissance d'achat, vous êtes privilégiés dans les pays de l'Adour où nous sommes leader.

Pistolet MAGNUM et WEST PHASER 349 F



AMSTRAD
ATARI
Nintendo
SEGA
etc...

BASE 4
La micro facile

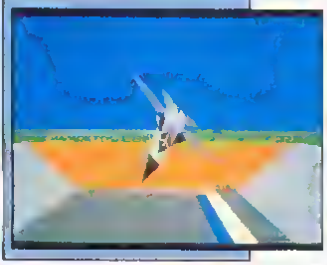
BAYONNE-PAU-TARBES

REVENDEURS BIENVENUS...

43, av J L Laporte 64600 ANGLET
59.52.47.51
57, bd Lacaussade 65000 TARBES
62.51.36.13
11, rue Samonzet 64000 PAU
59.83.78.78

BOMBER OU ORDINAIRE?

Après un effort de guerre de douze mois, Activision sort de ses ateliers un nouveau simulateur de vol répondant au doux nom de **Bomber** (pour Amiga, ST, CPC, C64 et PC). Le dossier de presse précise que l'auteur, John Lewis, a lui-même pris des cours de pilotage de façon à rendre le logiciel encore plus réaliste. Un bel exemple de conscience professionnelle - un tel comportement est encore trop peu répandu dans les milieux informatiques (au plus grand soulagement des concepteurs de *Stunt Car* ou de *Barbarian* et à la grande déception de ceux de *Teenage Queen*) Le paysage défilera bien entendu en 3D et le joueur pourra choisir de piloter un F1-11, deux Tornado (les aspirateurs ?), un F-15, un SAAB Vigen ou un MIG 27 Si avec ça vos ennemis ne vous foutent pas la paix



BIENVENUE CAROLINE !

Le petit monde de Micro News compte une nouvelle et ravissante recrue - Caroline Berté, née le 20 octobre. Chaleureuses félicitations à Isabelle et Jean-Michel qui nous prouvent une fois de plus qu'ils savent faire les choses en beauté.

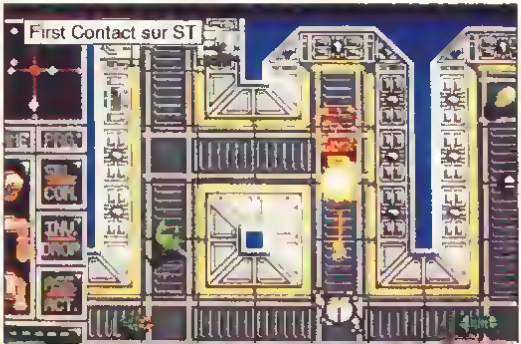
36 15 YAKA
LE SERVICE UTILE

PETIT PAPA RAINBIRD, QUAND TU...

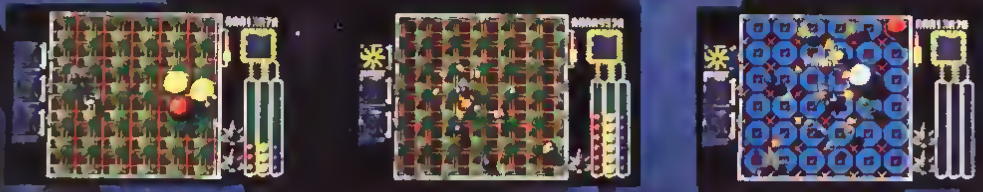
Noël approche, les softs abondent et envahissent les rayons de vos distributeurs favoris. Rainbird se lance dans cette offensive hivernale avec trois logiciels de qualité. **Midwinter** va faire de vous le dernier mammouth. En ce début du 21ème siècle, le temps est totalement déréglé, un refroidissement général a suscité un climat polaire à ne pas mettre un ours dehors. Le chaos gagne la Terre, les anciennes structures volent en éclats. Une multitude de petites communautés surgit de cette glaciation politique et sociale - un vrai Malevil au cœur de l'Antarctique ! Comme à l'habitude un dictateur se met en tête de prendre le pouvoir et c'est à vous, en tant que commandant des Forces de Paix des Villages Libres, de contrer ses illégitimes ambitions

Si vous levez les yeux vers les cieux, vous verrez qu'un danger bien plus grand vous guette De quoi faire taire définitivement les stupides querelles intestines. Une immense flotte extra-terrestre décide d'attaquer la race humaine. **Firat Contact** peut être joué comme un infernal shoot'em up ou comme un jeu de stratégie

Lorsque vous aurez éloigné le danger, que diriez-vous de construire une **Tower of Babel** pour réconcilier l'humanité divisée avec elle-même ? Réalisé en 3D, c'est un puzzle qui va vous permettre de réaliser une série de tours et de jouer contre trois robots empêcheurs de bâtir en rond. Pour la neige, c'est quand vous voulez



QUARTZ



Votre objectif affronter et détruire des formations d ennemis en tous genres Vous serez face à des monstres plus affreux les uns que les autres – des aliens repugnants des serpents vicieux, des tempêtes de météores des particules atomiques – qui sont là pour vous détruire Votre but est de survivre à ces attaques mortelles

Quartz est un véritable defi pour votre esprit et votre adresse Tres riche en couleur avec des superbes effets sonores et graphiques

Quartz le dernier hit Firebird!

FIREBIRD

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris Tel (1) 45 26 44 14

"VOUS POUVEZ ENCORE CHAN

SHERMAN M4

ECRANS ATARI

Plus de 2 année de travail pour un résultat fantastique ! Shermen M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2e guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. - PRIX PUBLIC CONSEILLE DE 199F à 249F SELON MACHINES

GER LE COURS DE LA GUERRE"

MAN 4

3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

LORICIEL

81, RUE DE LA PROCESSION 92500 - RUEIL (1) 47 52 10 13

MICRO FAMILIALE 89 : TOUT EST TROP CHER !

On trouve en ce moment dans les grandes surfaces des disques compact à 14,90 F et des magnétoscopes à 2290 F. Malheureusement il s'agit de hi-fi et de vidéo. En micro familiale les prix ont certes baissé, mais ils sont encore trop élevés...

Comment peut-on décider qu'un produit est trop cher ? C'est simple, il suffit de le comparer avec des marchés similaires, en l'occurrence la hi-fi où la vidéo. Les constructeurs de micro et les éditeurs s'écrient alors : "Halte ! Cette comparaison est fallacieuse, la hi-fi et la vidéo sont des marchés grand public qui s'adressent à des millions de consommateurs (permettant ainsi une production de masse et donc des coûts de fabrication très bas), alors que la micro ludique est encore, surtout en France, un marché marginal s'adressant à des passionnés."

FANAS OU FADAS ?

On est alors tenté de répondre : "En effet, avec ces prix-là, vous avez plutôt intérêt à vous adresser à des fanas prêts à tout pour assouvir leur passion." Plus sérieusement, on pourra faire remarquer aux éditeurs et aux constructeurs (qui espèrent chaque année que la micro va enfin commencer à toucher le grand public) que ce n'est pas avec de pareils prix qu'ils parviendront à attirer "Monsieur Tout-le-Monde".

Mais commençons par le commencement : combien coûte en moyenne aujourd'hui un jeu sur ordinateur ? Nous nous sommes livrés à de savants calculs qui sont en fait la moyenne des prix des jeux proposés par un groupement de magasins à Paris et en province, spécialisés dans les logiciels et proposant des prix très "serrés" - il s'agit des magasins Coconut. Nous avons calculé cette moyenne d'après leur publicité d'octobre 1989, mais nous avons aussi procédé à un calcul rétroactif d'après celle d'octobre 1988, afin de pouvoir faire une comparaison sur un an.

Octobre 1988

(Prix moyens des jeux pour Amstrad CPC)
Cassettes : 105 F.
Disquettes : 156 F.
Compilations cassettes : 110 F.
Compilations disquettes : 169 F

(Prix moyens des jeux pour Atari ST)
Disquettes : 221 F.
Compilations : 239 F.

(Prix moyens des jeux pour Amiga)
Disquettes : 246 F.

(Prix moyens des jeux pour compatibles PC)
Disquettes : 265 F.
Compilations : 228 F

Octobre 1989

(Prix moyens des jeux pour Amstrad CPC)
Cassettes : 107 F.
Disquettes : 159 F
Compilations cassettes : 140 F
Compilations disquettes : 192 F.

(Prix moyens des jeux pour Atari ST)
Disquettes : 233 F
Compilations : 250 F.
Jeux soldés : 107 F.

(Prix moyens des jeux pour Amiga)
Disquettes : 242 F.
Compilations : 265 F

(Prix moyens des jeux pour compatibles PC)
Disquettes : 260 F
Compilations : 283 F.

Le prix moyen d'un jeu sur 16 bits (ST, Amiga, PC) est donc actuellement de 245 F.

Premières constatations

Tout d'abord, il faut préciser que les prix Coconut (sur lesquels sont basées ces moyennes) sont parmi les plus bas du marché : s'il est difficile de trouver moins cher, il est par contre aisé de trouver plus cher... D'autre part Gilles Legaillard, responsable des achats pour tous les magasins Coconut, nous a précisé que la marge bénéficiaire appliquée chez eux avait été un peu diminuée en 89 afin d'atténuer les augmentations des logiciels. Il n'y a donc aucune exagération dans les conclusions que nous allons tirer de ces figures qui reflètent très précisément, à notre avis, les tendances du marché de la vente des logiciels de jeux.

- Les jeux pour Amstrad CPC en cassettes et en disquettes ont subi en un an une augmentation de 2% Les compilations en cassettes ont augmenté de 26,5% et les compilations sur disquettes de 13,5%
- Les jeux pour Atari ST ont augmenté de 5,5%, les compilations de 4,5%
- Les jeux pour Amiga ont baissé de 1,5%.
- Les jeux pour compatibles PC ont baissé de 2,2%, les compilations ont augmenté de 24%.

Si l'on fait une moyenne sur les quatre supports (CPC, ST, Amiga, PC), les prix des jeux ont donc augmenté de 5,80 % sur une période d'un an et les compilations ont augmenté en moyenne de 17,12%

TOO MUCH

Durant cette même période de temps, la qualité des jeux a énormément augmenté, et ce chez la presque totalité des éditeurs (bravo les programmeurs !) Mais un prix moyen de 245 F par jeu est encore beaucoup trop élevé par rapport au coût de la vie en général. Nous ne sommes d'ailleurs pas les seuls à le dire : "Le prix normal d'un logiciel de jeu devrait être celui d'un disque compact : environ 100 F Mais le piratage, marginal pour la musique, est très développé en micro familiale, ce qui fait qu'un hit couvre péniblement 10% du parc de la machine" (Elie Kenan, Atari), "Payer 200 F pour un jeu, c'est psychologiquement un gros achat"

(Laurant Weill, Loriciel), "Quand ce n'est pas justifié par un contenu exceptionnel, faire payer 250 F un logiciel de jeu, c'est délirant !" (Thierry Braille, SFMI)

Pourquoi devrait-on payer un ordinateur plus cher qu'un magnétoscope alors que ce dernier est techniquement plus sophistiqué et utilise plus de composants, dont certains d'un prix élevé (comme les têtes vidéo) ? Pourquoi devrait-on payer un jeu en disquette deux à trois fois plus cher qu'un disque compact, alors que le support vierge du disque compact coûte plus cher et que la production d'un disque coûte aussi cher, si ce n'est plus, que la production d'un logiciel ?

HOW MUCH

Mais au fait, quel est le prix de production d'un logiciel, tous frais inclus (programmation, graphismes, musique, jaquettes, duplication, supports, publicité etc) ?

Laurant Weill (Loriciel) évalue les coûts de développement à environ 400 000 F, sans compter les royalties, la promotion, la publicité, les frais généraux de la société et. . les erreurs qui pardonnent de moins en moins Il s'agit vraiment d'un minimum puisqu'il chiffre l'investissement global du *West Phaser* à quatre millions de francs. Thierry Braille (SFMI) évalue les coûts de développement des logiciels anglais entre 500 000 F et un million, pouvant aller jusqu'à deux millions pour les achats de licence de titres prestigieux comme *Batman* ou *Indiana Jones*. Mêmes évaluations chez Ubi Soft où Yves Guillemot donne une fourchette comprise entre un demi et un million et demi de francs pour le développement seul, en incluant dans ces chiffres les avances sur royalties.

Tous les éditeurs interrogés s'accordent à reconnaître que les coûts de production des logiciels sont de plus en plus élevés (suivant en cela l'évolution de la qualité), et que les risques sont proportionnels. Le fait d'avoir un logiciel qui ne "marche" pas est désormais une véritable catastrophe, ce qui n'était pas le cas il y a deux ou trois ans.

Et en musique ? A titre de comparaison, quel est le prix global de production d'un disque ? "Cela varie énormément" répond Olivier Kowalski - directeur commercial des Studios Davout (l'un des trois plus importants studios d'enregistrement en France) - "le prix minimum pour un groupe rock de faible notoriété se situe entre 300 000 F et 500 000 F, mais il s'agit vraiment d'un minimum, la moyenne se situant plutôt aux alentours du million et pouvant aller jusqu'à deux, trois, voire cinq millions de francs."

Le prix total de production d'un disque est donc souvent supérieur à celui d'un logiciel de jeu et pourtant le prix moyen d'un disque compact se situe aux environs de 100 F.

Nous allons peut-être choquer les éditeurs mais nous pensons très sérieusement que le prix d'un jeu sur disquette ne devrait pas dépasser 150 F. Qu'est-ce qui nous permet une telle affirmation ? La réponse est fort simple : la vie tout simplement, le chômage, la crise économique, les grèves, le SMIG à 29,91 F de l'heure et les lettres de nos lecteurs qui reflètent bien souvent les réjouissances évoquées ci-devant. Exemple : *"Je possède un Atari STF et je n'ai acheté qu'un seul original, "Profimat". Certaines personnes disent que le piratage coûte cher aux éditeurs mais réalisent-elles qu'un jeu qui coûte 200 F représente sept heures de travail en usine ? Alors quand on achète un jeu qui est archinul et dont on fait le tour en une heure, ça donne vraiment envie de pirater."* Des lettres comme celle-là nous en recevons des dizaines, toutes disent la même chose : "Je pirate parce que les jeux sont trop chers. Si je devais acheter tous ces jeux, il y a bien longtemps que j'aurais revendu mon ordinateur".

Il faut que les éditeurs réalisent que demander à un adolescent non salarié de payer 245 F pour un jeu dont il se lassera peut-être rapidement est une aberration pure et simple. Il ne faut pas qu'ils oublient que Paris n'est pas la France et que les salaires en province sont beaucoup moins élevés. La somme de 245 F représente 6% du salaire mensuel net d'un smicard.

ARGENT TROP CHER

Au fait, combien gagnent les Français ? Voici les résultats d'une enquête sur les salaires menée en juillet 88 par l'INSEE (chiffres fournis par le ministère du Travail).

Sur une population active de 23,5 millions, environ 34% des travailleurs gagnent un salaire égal au SMIG à 8% près, soit environ huit millions de personnes. Mais, d'après le ministère du Travail, une augmentation du SMIG d'environ 5% pourrait aller jusqu'à tripler le nombre des smicards (il s'agit là d'une estimation).

Dur, dur, dur, ces chiffres ! C'est encore loin l'Amérique – mais justement, deux des principaux ordinateurs du marché viennent précisément des Etats-Unis : l'Atari STE et l'Amiga de Commodore.

OUR LE HARD

Voyons un peu les prix chez ces deux constructeurs mais restons modeste en nous contentant de parler du bas de gamme, c'est-à-dire ce qu'on trouve de moins cher en 16 bits dans chaque marque. Un Atari 520 STE coûte 3490 F, un Amiga 500 coûte 3990 F. Un smicard devra donc sacrifier presque un mois entier de salaire (il touche 4145 F en salaire net) pour se payer un ordinateur et cette somme sera allègrement dépassée s'il achète en même temps un moniteur couleur : 5490 F chez Atari et 5950 F chez Commodore. Il devra donc travailler deux mois et demi pour se payer un Amiga avec écran couleur. C'EST TROP CHER ! Jamais la micro familiale ne pourra toucher le grand public avec de pareils prix !

Les constructeurs ont-ils l'intention de baisser leurs prix ? Cette question reste souvent sans réponse précise, surtout lorsqu'elle est formulée avant les ventes de fin d'année, puisqu'un oui pourrait pousser les acheteurs potentiels à différer leur achat. Une réponse floue ou négative ne signifie donc pas que les prix ne baisseront pas ! Comme il fallait s'y attendre, ni Elie Kenan (PDG d'Atari France) ni Franck Lanne (PDG de Commodore France) ne nous ont donné de scoop sur une future baisse des prix des ordinateurs domestiques. Franck Lanne prévoit une baisse de prix sur les moniteurs, notamment sur les hauts de gamme type VGA pour compatibles PC : "Dans deux ou trois ans, un moniteur VGA ne coûtera pas plus cher qu'un EGA". Il reste beaucoup plus réservé sur une éventuelle baisse de prix de l'Amiga, se contentant de remarquer que le prix de l'Amiga a été harmonisé au niveau des principaux pays européens et que Commodore est, avec 2 200 000 machines produites en 88, le deuxième fabricant d'ordinateurs après IBM. "De l'usine à la filiale et ensuite au distributeur, le circuit est court et personne dans la chaîne ne fait de profit éhonté. Commodore dégage un profit net de 5% après impôts. N'oublions pas qu'il s'agit de haute technologie, ce qui signifie un important investissement dans la recherche et le développement."

Chez Atari, Elie Kenan semble plus préoccupé d'atteindre le

grand public : "Il se vend en France environ 150 000 ordinateurs familiaux par an, alors que le marché potentiel est de 500 000. Pour que cette situation change, deux facteurs sont indispensables : une prise de conscience de l'utilité d'avoir un ordinateur chez soi et une baisse de prix des ordinateurs familiaux. C'est l'avancée technologique qui, paradoxalement, fait augmenter le prix des ordinateurs : les composants spécifiques sont plus chers et plus nombreux qu'auparavant et il faut inclure les importants frais de recherche dans le prix final. Je considère que le STE vendu au même prix que le ST est l'équivalent d'une baisse de prix puisque nous en donnons beaucoup plus pour le même prix. Le jour où les ventes d'ordinateurs familiaux augmenteront vraiment, alors nous pourrons baisser les prix davantage."

UN CERCLE VICIEUX SANS VICIEUX

On se trouve donc dans un cercle vicieux sans connaître l'origine du vice : les ordinateurs et les logiciels sont encore trop chers pour la plupart, mais personne ne se "sucre" particulièrement au passage. "La marge brute qui reste à l'éditeur est d'environ 30 F pour un jeu vendu 199 F prix public" déclare Laurent Weill, de Loriciel. Les magasins, quant à eux, ont des marges d'environ 20% sur le hard et 30% sur les logiciels, ce qui est très faible lorsque l'on compare avec d'autres secteurs : la simple évocation de tels pourcentages donnerait des cauchemars à n'importe quel revendeur de prêt-à-porter ou de parfumerie.

COMPILONS MES FRERES

Les compilations présentent une agréable compensation du prix trop élevé des jeux. Quelques exemples sur CPC : *Mega Pack* (Loriciel) propose sept jeux pour 149/199 F, *Les Justiciers* (Ocean) offre trois super hits pour 150/200 F, *Douze Jeux Fantastiques* (Gremlin) coûte moins de 200 F, et Ubi Soft propose *Top 17* : dix-sept jeux pour 179/249 F, soit 10,52 F le jeu en cassette et 14,64 F en disquette ! Sur ST et Amiga : *Precious Metal* (Ocean) regroupe quatre jeux dont *Captain Blood* et *Arkanoid* pour 249 F, *Best of US Gold* offre quatre hits (dont *Streetfighter* et *Gauntlet 2*) sur six disquettes pour 299 F, *Simulation Hits* (Loriciel) trois hits dont *Turbo Cup* et *Space Racer* pour 249 F.

LE GRAND PUBLIC

Le rêve légitime de tout constructeur ou éditeur de micro familiale est de toucher le grand public. Certains y sont parvenus et comme par hasard ce sont ceux qui ont proposé des prix accessibles à tous.

La console Nintendo (vendue $90, environ 500 F, aux Etats-Unis et 990 F en France) s'est vendue à plus de vingt millions d'exemplaires dans le monde ; la console 16 bits est prête mais Nintendo ne la sort pas pour le moment, estimant que son prix ne serait plus "grand public".

Le nombre de consoles Sega vendues dans le monde est inférieur car elle est arrivée bien après la Nintendo, mais elle s'est vendue à plusieurs millions d'exemplaires. Son prix en France est de 990 F.

La console Atari VCS2600 (lancée en 1979) a été distribuée à plus de dix millions d'exemplaires dans le monde et elle se vend encore très bien en France : on parle d'au moins 60 000 unités par an ! Son prix est de 490 F et les jeux en cartouches tournent autour de 100 F.

L'Amstrad CPC (lancé en France fin 84) s'est vendu à 800 000 unités. Son prix (avec écran) commence à 1990 F ; les jeux sur cassettes sont à moins de 100 F et à environ 150 F sur disquette.

Ces chiffres parlent d'eux-mêmes... Le grand public veut bien avoir une console ou un ordinateur à la maison, à condition que les prix soient abordables.

QUE FAIRE ?

Comment réagir face à toutes ces données ?

Au niveau des logiciels, nous vous conseillons de vous tourner vers les meilleurs rapports qualité-prix, en vous basant sur les tests de jeux de la presse spécialisée. Déjà, de nombreux éditeurs s'efforcent de ne pas dépasser la barre psychologique des 200 F (Loriciel, US Gold, Ocean), ce qui est un premier pas vers un prix moyen de 150 F, voire 100 F. Il faut laisser aux choses le temps de se faire et ne pas oublier que la qualité des jeux est en montée constante.

Pour les ordinateurs, si la machine de votre choix dépasse votre budget, tournez-vous vers les petites annonces où l'on peut faire d'excellentes affaires en achetant un appareil d'occasion. Si vous tenez absolument à acheter du neuf, l'Amstrad CPC est vendu à un prix très attractif (entre 1990 F et 3990 F suivant les modèles et toujours avec un moniteur) mais c'est un 8 bits que l'on ne peut vraiment comparer à un 16 bits. Les consoles de jeux 8 bits sont toutes vendues à moins de 1000 F et certaines, comme la Sega, offrent une qualité remarquable.

Pour vous aider dans votre choix, notre prochain numéro contiendra un dossier comparatif sur tous les ordinateurs familiaux et les consoles.

Jean-Michel Berté

LES ÉDITEURS PARLENT AUX PIRATES

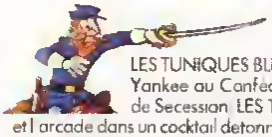
Allo, allo, ici Londres, les Français parlent aux Français... Euh non, il y a une interférence spatio-temporelle, revenons en 1989 où les éditeurs s'adressent aux pirates par l'intermédiaire de Micro News.

"Nous nous engageons formellement à baisser les prix des logiciels si le volume des ventes augmente. Noël 89 sera à cet égard un test important." Voici grosso modo ce que nous ont déclaré le plupart des éditeurs : si les volumes des ventes augmentent, la baisse des prix des logiciels sera AUTOMATIQUE. Ce qui est également automatique, c'est la répercussion directe du piratage sur le prix des logiciels, les éditeurs calculant leurs prix de vente en se basant sur les ventes des précédents produits, en divisant leur prix de revient par le nombre de ventes minimum escomptées. On estime généralement les pertes dues au piratage à environ 30% des ventes. Sans le piratage, les prix des logiciels pourraient donc baisser d'autant. Loriciel a ainsi calculé que ses softs pourraient être vendus à environ 170 F (au lieu de 199 F) si le piratage n'était pas aussi vivace. Ce qui n'est pas loin, vous en conviendrez, des 150 F que nous demandons.

Alors lecteurs-pirates, nous avons avec ce dossier défendu votre pavillon noir car nous comprenons vos motivations (sans cautionner pour autant ce qui reste un vol pur et simple, lourdement sanctionné par la loi). Aujourd'hui les éditeurs vous proposent un deal : si vous piratez moins, les ventes augmenteront et les prix baisseront automatiquement. Cette baisse des prix viendrait alors s'ajouter aux baisses consécutives à l'inévitable entrée de la micro familiale dans le grand public.

En attendant, qui paye les pots cassés du piratage ? Les copains réglos qui achètent leurs logiciels et qui payent, en plus de la TVA à 18 60%, une TVP (taxe sur la valeur piratée) de 30%.

"LES TUNIQUES BLEUES"



CHAAARGEZ !!! Plongez dans l'univers de la BD de CAUVIN et LAMBIL, LES TUNIQUES BLEUES. A 1 ou 2 joueurs, que vous soyez Yankee ou Confédéré, recréez l'ambiance de la guerre de Secession. LES TUNIQUES BLEUES mêlent la strategie et l'arcade dans un cocktail detonnant, prenant, et surtout original. Encerclez les armées ennemies sur la carte strategique de l'Est des USA. Écrasez-les dans le super jeu de la bataille rangee. Lancez des raids solitaires pour arrêter des trains remplis d'or. Et prenez des forts d'assaut pour libérer les villes occupées par l'ennemi.

LES TUNIQUES BLEUES vous proposent en plus, 4 années différentes passibles comme départ du jeu, 3 niveaux de difficulte et un mode spécial désastre. Celui-ci comprend des orages qui bloquent tout déplacement, des renforts venant d'Europe et surtout des Indiens et des Mexicains ne demandant qu'une seule chose, vous attaquer !

Et si l'on vous dit qu'en plus on peut jouer au choix entre le mode stratégique sans combat et le mode arcade et que la version 2 joueurs est fantastique, vous répandrez alors : "A vos sabres !"

LES TUNIQUES BLEUES © CAUVIN LAMBIL DUPUIS

Disponible sur AMIGA, ATARI ST 2 DISQUETTES, PC compatibles 2 DISQUETTES

INFOGRAMES

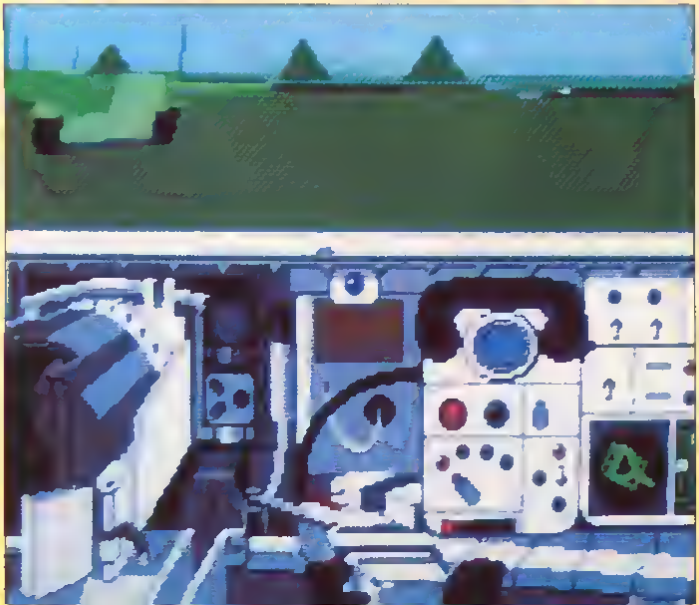
LES TOPS DU MOIS

TANK PLATOON

Si certains ne pensent qu'à voir le bas d'en haut en tirant sur le manche d'un avion de chasse, d'autres plus terre à terre ne rêvent que de labourer les steppes de l'Asie Centrale et de casser du moujik en triomphant du général Hiver...

Devinez quoi ! Ce logiciel - au demeurant fabuleux - vient des States. Rien d'étonnant donc à ce que les chars ennemis soient d'un rouge éclatant tandis que ceux que vous pilotez sont d'un joli vert espérance. Anticommunisme primaire mis à part, le nom de *Tank Platoon* s'inscrit en balles traçantes, d'abord par ses graphismes époustouflants et surtout par sa complexité qui ajoute un plus au réalisme de l'action : pas question de rester blindé !

Le principe de base du jeu est similaire à celui de *F15 Strike Eagle*, du même éditeur. On y retrouve par conséquent le même diversité de visualisations - intérieures ou extérieures -, le dispatching des missions proposé par un instructeur etc



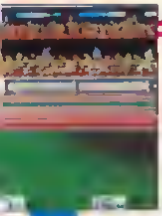
Vous êtes censé diriger un groupe de chars que vous pourrez manœuvrer tour à tour en les sélectionnant et en les emmenant sur le champ de bataille où ils évolueront selon les principes chers à Montgomery et à Rommel

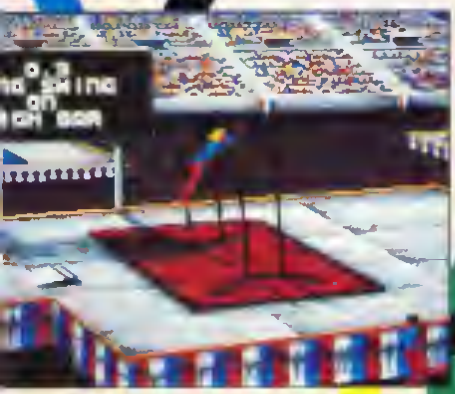
Tank Platoon est accompagné d'une importante notice en français ainsi que d'un cache permettant de se situer sans problème sur le clavier.

Ni purement stratégie, ni purement action, ce jeu est un subtil mélange des deux qui passionnera tous les amateurs de simulations.

Trois disquettes Microprose pour PC et compatibles.

G.B.





THE GAMES
SUMMER EDITION

Depuis quelques années, Epyx s'est spécialisé dans les simulations sportives. Voici encore un épisode des "Machintruc Games", dans lequel les dieux du stade vous lancent un défi toujours plus relevé...

The Games, Summer Edition, dernier rejeton de la famille, a su tirer parti des dernières innovations techniques telles que la 3D ou la digitalisation de sons et d'images, tout en gardant l'esprit et l'humour de ses aînés. L'épreuve de 400 mètres haies, par exemple, se présente sous la forme d'un long travelling qui suit les coureurs le long de la piste, tandis qu'au second plan, l'enceinte du stade défile en trois dimensions. Contrairement à ce qui se pratique d'habitude dans les logiciels de sport, la course d'élan du sauteur à la perche n'est pas présentée de profil, mais légèrement vue du dessus - la piste se déroulant sous les pieds de l'athlète. Et la course cycliste, elle aussi, se déroule en 3D à l'intérieur du stade. Les autres épreuves (barres asymétriques, anneaux, tir à l'arc, lancer de marteau et plongeon) sont plus classiques, mais toujours très bien réalisées et pleines de gags qui font que, même en cas d'échec, jouer est un véritable plaisir. A ce titre, on pourrait décerner la médaille d'or de l'humour à l'athlète lanceur de marteau qui s'assomme avec son engin, le lâche trop tôt dans les filets, ou bien encore..

Mais vous découvrirez la suite vous-même, mais prenez garde à l'écran de votre moniteur !

Disquettes Epyx pour ST, également pour Amiga, C64, CPC et PC.

M.L.

PLANET OF LUST

Enfin un soft sexuellement planant ! A vous d'explorer les jardins secrets du septième ciel galactique. Détachez vos ceintures et trouvez l'hôtel ou emmener la princesse Orgasma.

Pour les enflammés du PAF (Phallus Air Force), les excités de la glande thyroïde, les refoulés de tout poil et les abonnés d'Union, voici en version originale le premier soft aux accents "hard". Si vous avez la langue anglaise bien accrochée au palais (et si votre pratique de la susdite ne s'est pas cantonnée à un frottement intense entre papilles de sexe opposé), vous avez une chance de pénétrer dans le monde affolant d'Erotica. Vous êtes le capitaine Brad Stallion et grâce à une contrainte par corps exercée à votre encontre par une langoureuse secrétaire, vous venez d'accepter une intromission de la plus haute importance pour la libido humaine. A bord d'un vaisseau pour le moins fusiforme, vous êtes chargé de convoyer une cargaison d'orgasium, l'aphrodisiaque le plus puissant de la galaxie. A vous de mener à bon "porc" (dans chaque home il y a un cochon qui sommeille) la précieuse cargaison. Vous devrez apprendre rapidement le maniement de votre engin, sinon vous risquez d'y laisser votre flamboyante virilité. Rassurez-vous, ce n'est que de la science-fiction.

Disquettes Free Spirit Software pour Amige. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.

BLOODWYCH

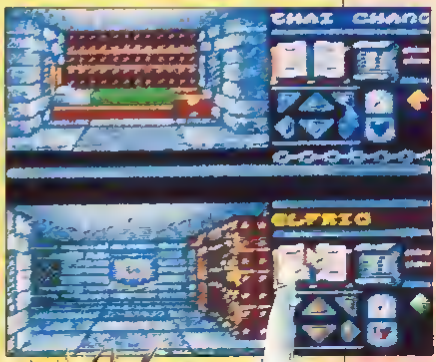
La mégalomanie des sorciers nous étonnera toujours : non contents de détenir des pouvoirs surnaturels, ils veulent aussi le pouvoir tout court.

C'est ainsi que le Bloodwych Zendick, nécromant de compétition, se fait sponsoriser par les forces des ténèbres pour envoyer ses pairs au rencart et devenir le maître du monde. Il fait règner la terreur autour de lui et sème tous les maux d'Egypte en même temps qu'il accroît son emprise. Vous êtes Darkheart : votre rôle est de délivrer les seize derniers champions de Trazére, puis de détruire les cristaux qui se trouvent dans le donjon pour mettre fin au règne de Zendick.

Jeu qui se place dans la lignée de *Dungeon Master*, *Bloodwych* propose un graphisme détaillé et une jouabilité de premier ordre. De plus la notice est bien faite, c'est un vrai régal de la lire.

Disquette Image Worke pour Amige, existe aussi pour ST.

M.K.



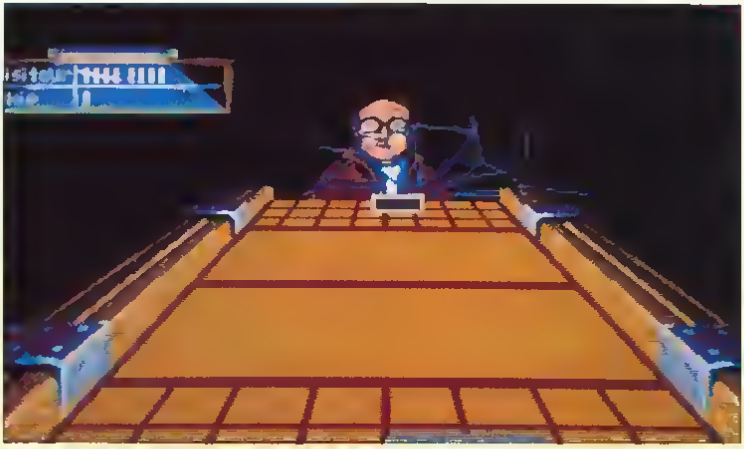
Shufflepuck
EH TOI !
TU VEUX MA PHOTO ?
AMSTRAD CPC K7
AMSTRAD CPC K7/D
ATARI ST
AMIGA
PC et Compatibles
Macintosh
ELU
MEILLEUR JEU
ARCADE-ACTION
AUX
USA
SHUFFLEPUCK
CAFE !
Broderbund

SHUFFLEPUCK CAFE

Dans une ambiance de tripot digne de la *Guerre des Etoiles*, des êtres à la tronche bizarroïde vous lancent un défi sur le champ clos d'un jeu de réflexe, style palet de table (version en 3000).

Disquette Broderbund pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, PC et compatibles, Macintosh.

G B.



Tout débute par un tableau de famille - passablement dégénérés les frangins ! - constitué d'un assortiment de parsonnages hétéroclites dont certains ont des mines pas tibulaires mais presque. Si l'habit ne fait pas toujours le moine, la chetron des neuf adversaires proposés donne au moins quelques indications sur leurs talents respectifs. C'est le cas du batracien bourré de timidité, qui malgré ses grands yeux bovins n'en touche pas une, ou encore du binoclard intello qui crache un "euh, tiens !" surpris à chaque fois qu'il perd. Ça, c'est pour les gentils. Quant aux autres, attendez-vous au pire. Le barbare au rire sadique qui ne vous fera pas de cadeau, la Messaline de service dont les sortilèges sont à la mesure de sa rare beauté, le général à l'allure porcine qui semble prêt à vous dévorer une main à chaque lancer de palet ou encore le moine énigmatique dont le visage cyclopéen - d'ailleurs placé au niveau de la poitrine - n'apparaît que pour vous jeter dédaigneusement un "perdu !" triomphateur...

Si l'on rajoute à cela l'hybride mi-crocodile, mi-cheval et alcoolique par dessus le marché (qui s'écroule ivre mort en fin de partie), le robot débile et l'ours à l'allure déconfite, avouez que nous sommes en présence du plus beau ramassis de "fondus" de la galaxie.

Outre cette distribution éclatante d'originalité, le jeu par lui-même est une totale réussite : difficile à manier au début (la souris n'est pas un animal domestique, rappelons-le), la raclette répondra très vite et avec précision au moindre de vos mouvements. La rapidité est stupéfiante et l'éclat de verre provoqué par le choc du palet dans la vitre de la table de jeu est d'un réalisme surprenant.

Déjà élu meilleur jeu arcade-action aux USA, *Shufflepuck Café* devrait faire un véritable malheur de ce côté-ci de l'Atlantique.

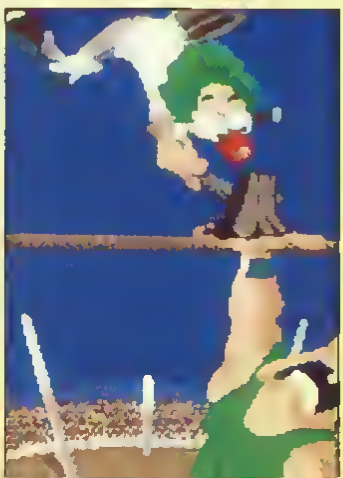
FIENDISH FREDDY'S

La folie ravageuse du génial et regretté Tex Avery frappe un grand coup avec ce soft délirant. Impossible de résister longtemps aux effusions burlesques de Freddy le Diabolique. Quel cirque !

Ce soir, sous le chapiteau, l'ambiance n'est pas à l'euphorie, même l'otarie ne rit et pis, le clown a perdu son nez rouge dans une boîte de Kleenex. Un banquier au cœur sec comme le gorge de W.C. Fields au saut du lit veut faire main basse sur votre cirque et vous enjoint de lui verser, d'ici à demain, une somme exorbitante. Vous allez devoir travailler sans filet et réaliser de vraies prouesses pour rembourser vos dettes. En avant pour la parade, souhaitons qu'elle ne soit pas la dernière et que les six numéros présentés fassent le plein d'applaudissements Monsieur Loyal vous accueille et vous propose de choisir le nombre de joueurs (cinq) ou l'entraînement. Préparez-vous à pénétrer dans l'arène et sortez vos tripes - au propre comme au figuré - car il va falloir assurer un maximum. Les épreuves sont hilarantes et ça fourmille de gags, sortez vos mouchoirs : vous allez pleurer de rire. Je ne vous en dirai pas plus pour ne pas gâcher votre plaisir ; allez si quand même, a little joke (parce que c'est vous...) : pendant le numéro de corde raide, l'infâme Freddy radine avec un gros marteau et vlan ! sur les mimines du pauvre funambuliste qui finit par s'écraser au sol ! Complètement immoral et décapant, à conseiller aux âmes de béton qui ne craignent pas un décrochement de la mâchoire pour cause de fou rire.

Disponible Mindscape pour Amiga. Existe également sur Atari ST et compatibles PC.

J.-P.L.



HARD AND HEAVY

La suite de l'illustrissime *Great Giana Sisters* est avancée. Quoi de neuf au pays du jeu de plates-formes ?

Encore et toujours l'ivresse d'une folle course-poursuite où le moindre faux pas entraîne la chute du valeureux héros. Si la première mouture vous avait enthousiasmé, ne résistez pas au plaisir de replonger dans ces sinistres couloirs à l'assaut d'une multitude de créatures belliqueuses. Une bonne animation, une musique géniale qui vous reste dans les tympans, des quantités industrielles de trucs et de machins à détruire ou récolter, des pièges démoniaques et tout cela sur plusieurs niveaux, que demander de plus ? Peut-être un peu plus d'originalité, mais après tout, les bons vieux classiques procurent toujours du plaisir. Alors, ne résistez pas à la tentation.

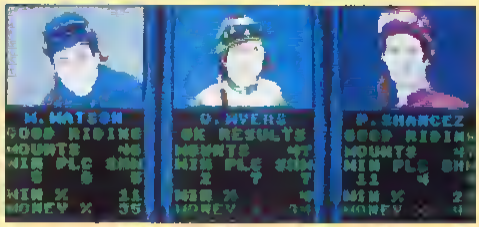
Disquette reLine pour Amiga. Adaptation prévue sur Atari ST.

J.-P.L.

HORSE RACING

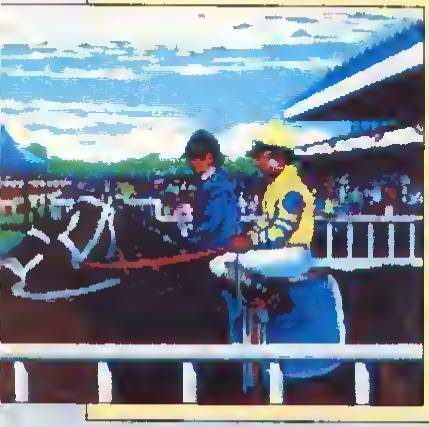
Bookmakers en herbe et adeptes du PMU, ruez-vous au turf : l'échappée sera belle !

Dans *Horse Racing*, vous étudiez tout d'abord les fiches de chaque jockey ainsi que les performances des chevaux dans les dix dernières courses. Si malgré cela vous hésitez encore, vous pouvez vous procurer un bon tuyau. Donnez la préférence à un book prospère plutôt qu'à Pouled Bresse, car le montant des gains reflète toujours la fiabilité des pronostics. Vous pouvez parier sur un cheval gagnant ou placé, selon les risques que vous souhaitez prendre. La course se déroule sous vos yeux, sans que vous puissiez intervenir autrement qu'en encourageant votre poulain à grands cris (imaginez l'ambiance lorsque quatre joueurs participent aux paris !). Le PC étant une machine qu'on trouve très souvent dans les entreprises, il faudra désormais s'attendre à voir la pause-tiercé remplacer la traditionnelle pause-café.



Disquette Sport Time pour PC, prévu pour Amiga.

M.L.



"Le meilleur jeu d'aventure français de ces deux dernières années" — **TILT MAGAZINE**

"L'événement de l'année en matière de jeu d'aventure" - **Génération 4**

"... on peut difficilement faire mieux." — **MICRO NEWS**

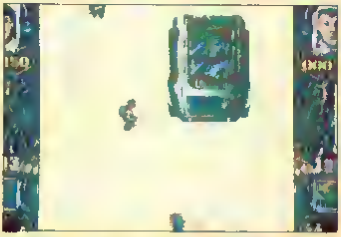
DELPHINE SOFTWARE 150 Bd Haussmann 75008 Paris - Tél 49 53 00 03 - Fax 42 89 19 22 / Distribution S F M I (16) 92 34 36 00

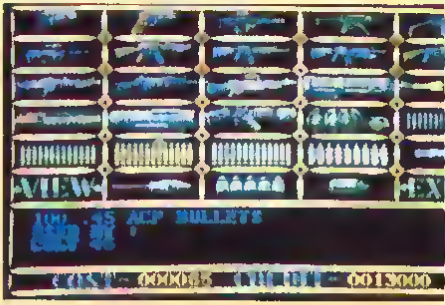
DOGS OF WAR

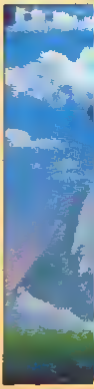
L'un ressemble à Rambo, l'autre à Terminator, et tous deux forment la meilleure équipe de massacreurs qu'on ait jamais vu sur micro.

Il faut dire que les deux superguerriers de *Dogs Of War* ont à leur disposition "l'outillage" approprié, et comme ces lascars ne se fournissent pas chez Castorama, mais plutôt chez Dassault ou dans les entrepôts de l'Armée, il faut s'attendre à un carnage à côté duquel Hiroshima ressemble à une épidémie de rougeole. La panoplie du parfait petit Rambo va du simple Colt 45 au lance-flammes, en passant par le bazooka et les grenades (explosives ou à gaz selon votre préférence). Comme tout ménage qui se respecte, nos deux compagnons possèdent un petit capital qui leur permettra de faire panier plein dans le supermarché de la mort. Il est possible d'acheter plusieurs armes différentes, mais il faut bien prendre soin d'acheter les munitions correspondantes (un missile antichar ne rentre pas dans le barillet d'un browning, même plié).

Chaque arme a ses caractéristiques (vitesse de tir, portée, fiabilité) et doit être sélectionnée d'après la mission qui vous a été confiée. Cette dernière (que vous choisissez parmi une douzaine d'autres) peut se dérouler sur n'importe quel point du globe et vous rapporter plus ou moins d'argent selon la nature et le niveau d'équipement des adversaires que vous aliez y rencontrer. Une fois sur place, vous pourrez essayer vos nouveaux joujoux sur des terroristes, des activistes d'extrême-droite, des kidnappeurs ou des mafiosi. L'action est présentée en vue de dessus, le scrolling est tour à tour vertical ou horizontal, et on peut se mettre à couvert derrière les objets du décor. *Dogs of war* reprend donc tous les ingrédients de jeux comme *Commando* ou *Ikari Warrior*, mais offre de nombreuses possibilités supplémentaires, notamment en ce qui concerne la variété des armes et des missions. Voilà qui comblera vraiment les amateurs de castagne !







Disquette Elite pour Amiga et Ateri ST.

M.L.

SHADOW OF THE BEAST

Que la bête ne meure ! Ouvrez la boîte de Pandore de vos pulsions et affrontez en héros un monde perdu et d'une étrange beauté - un de ces univers parallèles sortis tout droit de notre cerveau reptilien. Du jamais vu !

Il serait criminel de vous narrer plus avant l'histoire sans vous parler de la pureté étincelante des graphismes. Ils sont superbes, c'est vraiment un choc, presque une revélation, je lance une prière à saint Pixel pour qu'il persiste dans cette voie divine. Pour continuer ce concert de louanges, passons á la musique : c'est fantastique, même les portugaises les plus ensablées par la bouillie sonore du Top 50 ne pourront que succomber a ces decibels deferlants et suaves à la fois.

Le scénario est des plus classiques : vous incarnez un être étrange qui donne de la tête dans tous les azimuts. En un décor champêtre (une vaste prairie verte et luxuriante) vous allez affronter une quantite demente de creatures infernales. Heureusement pour vos abattis, la nature vous a doté de poings d'acier, de vrais marteaux-pilons. Pour accomplir votre parcours du risque vous disposez de douze vies - les premiers pas sont difficiles et votre capital risque de fondre comme neige au soleil. Vous devrez user et abuser de crochets contre des chauves-souris, des rochers, des plantes envahissantes et 132 monstres très (a)venés. Pour commencer le jeu, dirigez-vous vers la gauche et pénétrez dans un arbre. Dans ce tronc gigantesque se trouve un dédale de couloirs reliés par des échelles , au bout de vos efforts gît une clef qui vous permettra d'ouvrir un passage situé au fond du puits. Ce labyrinthe caverneux regorge de serpents venimeux, de boules de feu et de monstruosités génétiques gigantesques qui seront les compagnons de votre dernier voyage, à moins que vous ne découvriez la fiole miracle qui, d'une seule lampée, vous requinquera.

A noter, au rayon des griefs, que l'absence d'une option "continue" se fait cruellement sentir. Ce petit défaut mis a part, *The Shadow of Beast* est le jeu du moment (de l'année ?)

Disquettes Psygnosis pour Amige. Exiete également sur Atari ST.

J.-P.L.

THE CHAMP

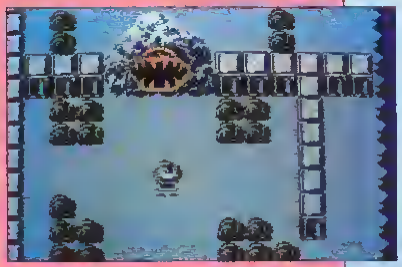
"Ah qu'un jour que je serai que le meilleur boxeur mondial au monde, même que Rocky qu'il est pas capable, même que ouais !"

C'est en ces termes que vous avez juré à vos potes de HLM de devenir un prince du noble art. Bien décidé à reprendre à votre compte le bon vieux cliché du boxeur sorti du ruisseau qui conquiert une place dans la société à la force de ses poings, vous commencez votre ascension en combattant au fond d'impasses sordides, entre deux poubelles et un escalier de secours.
Si vos performances sont à la hauteur, un entraîneur vous remarquera et vous emmènera jusqu'à une salle de boxe où vous pourrez parfaire votre technique en sautant à la corde, en cognant sur des sacs de sable, et en rencontrant des adversaires de plus en plus coriaces. Lorsque vous serez fin prêt, vous pourrez passer à la compétition et vous retrouver enfin sur un vrai ring, face à la foule déchaînée. Il est possible de sauvegarder votre boxeur et de jouer à deux, ce qui augmente encore l'intérêt de ce soft dont l'environnement graphique et sonore mériterait à lui seul que vous cassiez votre tirelire. Mais que ne ferait-on pour devenir riche et célèbre ?!
Disquette Linel pour Amiga, également prévu pour ST, C64, CPC et Spectrum.

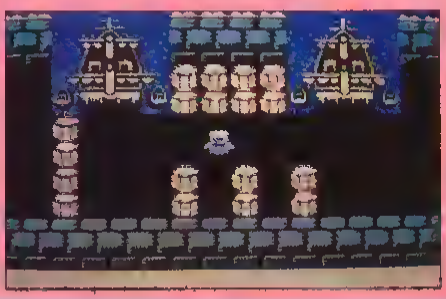
M.L.

HIGEMARU

Endossez la défroque d'un corsaire et plongez-vous dans un monde féérique, au cœur de sept îles où l'aventure vous attend, ou le destin se trouve ancré et autour desquelles des navires vous traquent. .



Moussaillon, votre but est de mettre fin au règne du Mal en ramassant des objets et en les combinant entre eux. Tous ces trésors se trouvent sur de mystérieuses îles dont les clés sont enfouies au plus profond de bateaux-pirates qu'il s'agira d'arraisonner. Avant de parvenir jusqu'au capitaine - une force de la nature qui boit ses dix litres de tafia par jour - il vous faudra éliminer moult matelots en leur balançant des tonneaux sur la tronche, au rythme échevelé d'une musique de foire. A chaque île correspond une ambiance spécifique, graphismes et sons vous entraînent au milieu des rouges bougainvillées. Mais ces paradis en miniature ne sont pas exempts des périls et détours habituels : monstres, pièges, renseignements codés, subtils mirages et coffres remplis d'or. Il vous sera possible, en abordant certains rivages, de ramasser plans et grilles de décodage - du classique pour les lecteurs de Micro News ! Et je ne vous parle pas, marins d'eau douce, des bougies de l'île Cuck, qui ne s'allument qu'avec la lampe cachée au sein de l'île Hebi, des tyranneaux abominables (il vous faudra les mettre à mort) qui ont établi leur règne sur chaque lagon et des mots de passe qui à tout instant sont à votre disposition !

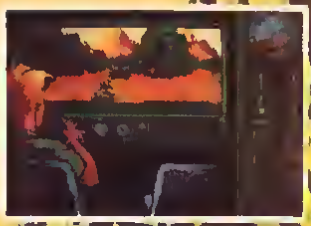


Higemaru vous ravira d'emblée. Car loin d'être un bloc sur lequel on bute, ce jeu est une symphonie parfaite où l'action et l'aventure se fondent en un tempo d'une majestueuse progression - la mer est un poisson et l'homme est son prophète !

Mégarom Cepcom pour MSX2. **L.M.**

- ATARI ST Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES

LE FETICHE MAYA



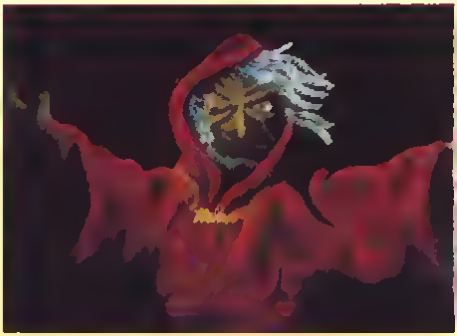
Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40

TOPS du mois

TWINWORLD



La légende d'un enfant-roi, aux graphismes dignes d'un dessin animé : un jeu pur, beau et flashant comme la voûte céleste un soir d'été. Nounou, raconte-moi une histoire...

Il était une fois, dans un monde merveilleux, un peuple paisible et délicieux : les Gaspards. De Grands Ancêtres leur avaient enseigné l'art de la magie, hélas, avec le temps cette connaissance tomba dans l'oubli, laissant ces malheureux sans défense. Guettant avec avidité cette opportunité, Maldur, un méchant druide, envahit la Gasparie, aidé dans sa sinistre besogne par une horde de créatures diaboliques. Il y parvint facilement, mais fort heureusement un bambin de deux ans (le fils du roi) se dressa contre l'ignoble usurpateur. Vous allez diriger ce petit bonhomme ventripotent dans un monde surréel et fantasmagorique, tuer des monstres et collecter divers objets. Superbe - ce jeu est un vrai conte de fées ! **Disquettes Ubi soft pour Amiga. Existe également sur Atari ST.**

J.-P.L.

POWER DRIFT

IN POLE POSITION...

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

SEGA ACTIVISION

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

POWER DRIFT ™ and SEGA ® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

BATMAN

Depuis des mois, on essaye de vous vendre à tout prix le Bat'tee-shirt, la Batcasquette, le Batposter et les Betbigoudis...
Vous en avez le Batbol et on vous comprend. Mais ne fuyez pas l'adaptation micro du film, c'est un bath de logiciel !

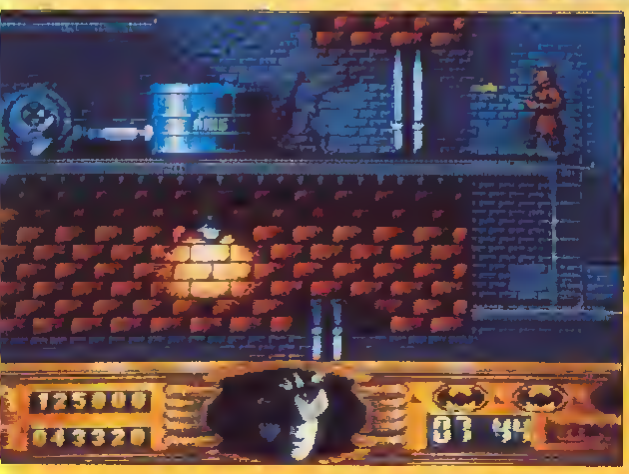
Tout commence dans une usine chimique infestée de gangsters qu'il faut éliminer á l'aide de votre Batarang et de votre Batcorde (chez nous, ça s'appelle un grappin) Leur chef, Jack Napier deviendra le Joker aprés qu'un maladroit l'ait malencontreusement poussé dans une cuve d'acide (c'est pas moi m'sieur, c'est Batman !)

Vous poursuivrez ensuite le Joker é bord de la Batmobile dans les rues de Gotham City, prenant des virages à 90 °, grâce á un grappin relié au vàhicule qui s'enroule autour des lampadaires Parvenu à la Batcave, vous devrez découvrir dans une sorte de Master Mind simplifié, les produits de beauté contaminés par le Joker.

Vous vous envolerez ensuite dans le Batwing afin de couper les cordes qui retiennent des ballons remplis de gaz mortel au dessus des rues de la ville Pour finir, vous grimperez jusque sur le toit de la cathédrale où vous affronterez enfin le Joker. Le logiciel comporte donc cinq parties, soit quatres jeux diffàrents (le première et la derniére partie àtant basees sur le même principe) trés bien réalisés et tous plus prenants les uns que les autres. Mais le problème majeur est qu'il est trés difficile de passer ne serait-ce que la premiére séquence On sait combien il est désagréable de payer un logiciel 250 francs (même si l'autocollant Batman inclus dans la borte est "gratuit" comme le précise sens rire la jaquette) et de ne jamais voir plus d'un cinquieme du jeu Heureusement, il existe un "cheet mode" qui permet d'obtenir des vies infinies et de sàlectionner la séquence de son choix Jetez un œil sur le rubrique Top Secret dans les mois à venir, vous éviterez la dépression nerveuse

Diequettee Ocean pour Amiga, également prèvu sur ST, CPC, C64.

M.L.



1ST PERSON PINBALL

Disponible sur ST, Amiga, PC

Soif d'un jeu d'arcade au rythme trépidant et effréné ? Avide d'un flip exceptionnel ?
Echaufffez vos doigts et armez-vous de vos réflexes les plus rspides, car vous en aurez bien besoin si vous jouez avec 1ST PERSON PINBALL, le sensationnel flipper arcade 3D.
Ce jeu vraiment unique en son genre vous offre des angles de vue exceptionnels : vous pouvez svoir une vision générale de l'action ou vous balader sur l'écran comme si vous étiez une boule de filpper.
Alors, qu'attendez-vous pour pousser vos réflexes au maximum et mettre vos copains au défi de battre vos records.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

LE FETICHE MAYA

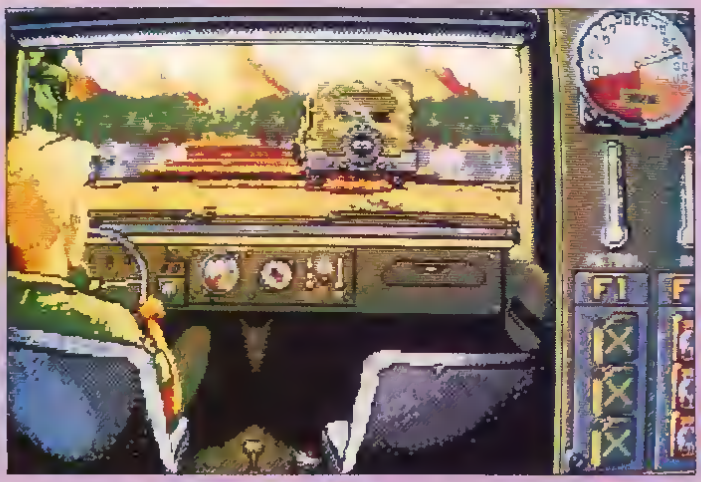
Un jeu d'sventure mâtiné de séquences d'srcade ! Et de plue français à 100 % ! Allez Simone, on y vs...

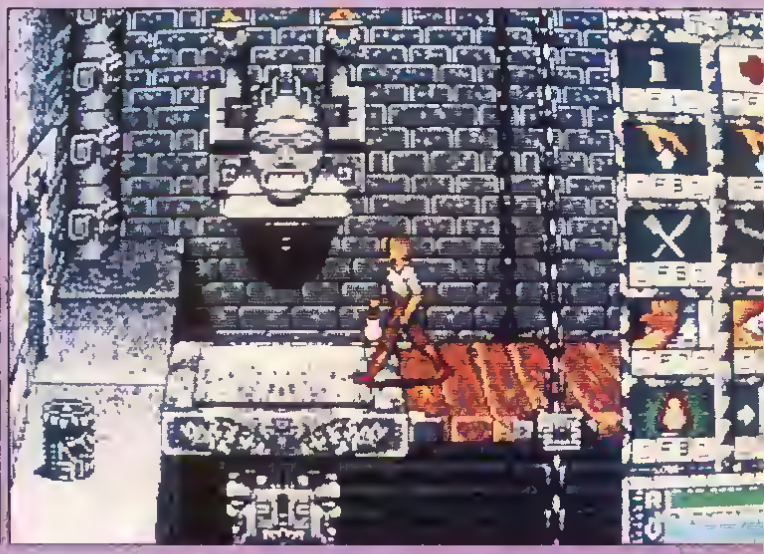
Silmaris nous avait déjà agréablement surpris avec *Manhattan Dealers*, un combat de rue trés bien réalisé, mais hélas un peu trop répétitif. Ce nouveau soft, en revanche, tient la distance et vous promet de longues heures de jeu à la recherche d'un fétiche maya dont les morceaux ont été dispersés. Pour vous rendre d'un point ã un autre, vous conduisez une jeep sur des pistes de jungle à peine frayées et entrecoupées de ravins. Les ponts, lorsqu'il y en a, ne sont jamais ni trés larges ni trés solides, ce qui explique votre fâcheuse tendance à aller vous écrabouiller au pied des falaises. Mais avec un peu d'entraînement et une bonne connaissance du terrain, on apprend vite à éviter les culs-de-ssc et à atteindre la ville sain et sauf. Une fois descendu de voiture, vous parcourez les différentes salles à la recherche d'indices ou d'objets qui vous mettront sur la voie du succès - ratrouver la totalité des fragments de la statuette - si possible avant le méchant de service : Olnk Karloff. En effet, cet archéologue concurrent aux méthodes douteuses marche sur vos plates-bandes et vous coupera parfois l'herbe sous le pied en ramassant les objets indispensables avant vous. La seule feçon de récupérer elors les indices est de retrousser vos manches, puis de cogner sur votre collègue jusqu'ã ce que chute dans les pommes s'ensuive. Il ne reste plus ensuite qu'ã faire les poches du scientifique comme un vulgeire pickpocket pour pouvoir continuer l'aventure. Une dizaine d'icônes vous permettent d'effectuer les actions de base et de commercer avec les indigènes du coin.

Des graphismes et une animation sympathiquee, un scénario bien construit qui rappelle les aventures d'Indiana Jones, des séquences d'arcade réussies, et quelques notes d'humour en prime, le tout en français. Poussons donc un enthousiaste cocoricooo !

Disquette Silmaris pour ST, prévu pour Amiga et compatibles PC.

M.L.





LES VOYAGEURS DU TEMPS

Etre un Paganini de la raclette n'est pas de tout repos... Surtout si l'on devient malgré soi le héros d'une fantastique aventure qui influera sur l'avenir de la Terre.

Rien ne serait advenu si vous n'aviez fait choir votre seau sur les passants, et ce sous les yeux du big boss. Une remontée de bretelles s'ensuit logiquement, mais avec philosophie vous décidez de passer l'éponge (?) et d'aller prendre de l'eau é l'étage, où votre curiosité presque malveillante de lécheur de vitrines sera la cause indirecte de votre transformation en messie...

An 4315 de notre ére : les Crughons tentent désespérément d'envahir la Terre. Le seule chose qui les en empêche est un champ magnétique impénétrable, aux générateurs dispersés sur la planéte. Aprés plus d'un siécle d'échecs, ces cruels conquérents décident de remonter le temps pour en miner é retardement les emplacements futurs. C'est en 1304 que votre quête débutera réellement, é condition toutefois que vous ayez pu échapper aux piéges mortels du début du jeu.

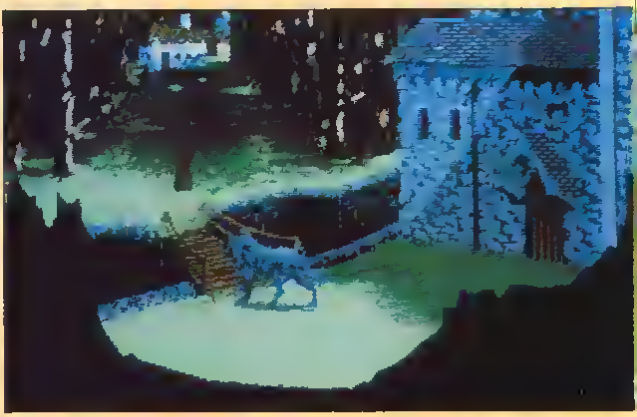
Dans *Les Voyageurs*, rien n'est laissé au hasard : Sherlock Holmes y trouverait ses indices favoris. Saisissez-vous donc de tout ce qui traîne : le bombe insecticide (dans le placard des toilettes), le petit drapeau (sur le sol des WC), le sac plastique (dans la poubelle du hall) et surtout la clé (sous le tapis), indispensable pour entrer de plein-pied dans l'aventure. Peu de chose en somme, mais ne compiez pas sur nous pour vous dévoiler tous les secrets de ce chef-d'œuvre (sachez seulement qu'une séquence mémoreble de shoot'em up est également au menu).

Les esprits chagrins critiqueront peut-étre le format des dessins et des graphismes, qui vane d'un extréme á l'autre dans le but d'harmoniser l'échelle et les proportions des lieux traversés. Ainsi, un couloir est affiché dans un carré de quatre centimétres de côté, tandis qu'un décor forestier prend toute la surface de l'écran... Simple point de détail !

Que vous soyez ou non amateur d'aventure, *Les Voyageurs du Temps* vous envoûteront et vous entraîneront dans un voyage (of no return) aux confins de l'espace-temps...

Deux disquettes Delphine Software pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. Prochainement sur PC et compatibles.

G.B.



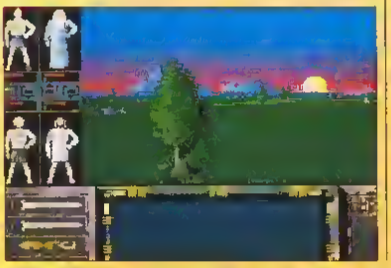
E.S.S
EUROPEAN SPACE SIMULATOR
Graphismes exceptionnels
de precision et de realisme
Experience unique de pilotage
en apesanteur
Primauté du Game-play
VIVEZ LA PLUS GRANDE AVENTURE du SIECLE PROCHAIN
TOMAHAWK
Conception : Roland OSKIAN • François NEDELEC
Programming : INFERENCE MDO
Graphics : Yannick CHOSSE • Joseph KLUYTMANS
Music sounds : Robin AZIOSMANOFF

DRAKKHEN

Que la magie des rêves bleus envahisse vos nuits étoilées. L'aventure est au bout de la troisième dimension. L'univers foisonnant de *Donjons et Dragons* éclate enfin, pour connaître la consécration micro.

Le monde imaginaire et magique des jeux de rôle va connaître un souffle nouveau sur nos bécanes favorites. Les adeptes du jeu de table et les déçus des adaptations passées de *D & D* vont retrouver enfin les vraies sensations de ces longues heures passées à sauver le sort de l'humanité défaillante. Tout commence par la création de vos personnages. Quatre valeureux aventuriers vont devoir affronter les forces obscures ; après avoir jeté les dés, impérieuse obligation vous est faite de répartir à votre guise les points attribués et de définir les qualités de vos héros : force, intelligence, dextérité, résistance et savoir. Cette étape terminée, vous allez vous lancer dans une aventure défiant toutes les lois terrestres. Dans une île volcanique peuplée de trolls, ogres et autres elfes, vous devrez retrouver huit gemmes. Vos déplacements sont en 3D très fluide, le théâtre de vos exploits (découpé en quatre régions : marais, déserts, glaciers et prairies), occupe l'équivalent de soixante-quatre kilomètres carrés. Pas moins de huit donjons à visiter, sept trente salles à explorer, cent cinquante monstres et autant de sortilèges qui devraient vous occuper pendant des lustres. La recherche d'identité est passionnante et riche en rebondissements, d'autant que la gestion des personnages n'est pas le moindre qualité de ce programme - les scènes de combat feront de vous une terreur de la quête initiatique. Du grand art assurément, votre microprocesseur va en être enchanté !

Disquettes infogrames pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC. J.-P.L.



PINBALL MAGIC

149 F K7 / 199 F DISK *

La nouvelle Génération de Flipper

ECRANS AMIGA

3615 LORI

12 TABLEAUX HALLUCINANTS !

LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 TELEX 631 748 F

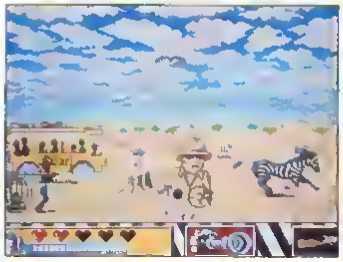
* Prix public conseillé

POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

Les SOFTS Du MOIS

SAFARI GUNS



Si vos instincts pacifistes ou votre religion vous interdisent l'accès aux shoot'em up guerriers, partez sans hésiter pour un grand *Safari Guns*. En effet, le jeu consiste á prendre en photo la faune africaine et é effectuer un reportage varié sens se faire descendre par des chasseurs qui, dans un moment d'égarement, pourraient vous confondre avec un pélican. Vous avez donc á votre disposition un appareil photo pour votre reportage et un fusil pour vous débarrasser des braconniers. Malheureusement, les viseurs des deux appareils sont identiques et la seule façon de les distinguer l'un de l'autre est de tirer. Bien sûr, il arrive fréquemment que l'on se retrouve avec une photo du braconnier en train de vous tirer dessus, accompagnée d'une descente de lit qui fut jadis le lion que vous vouliez photographier. Lorsqu'on se prétend ami des bêtes, ça fait désordre.

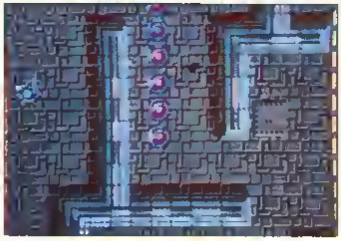
La boîte contient une entrée gratuite pour le parc de Thoiry. Un conseil : si vous y allez, n'emportez que votre appareil photo... **Disquettes New Deal pour Amiga et ST. Egalement prévu pour PC.**

M.L.

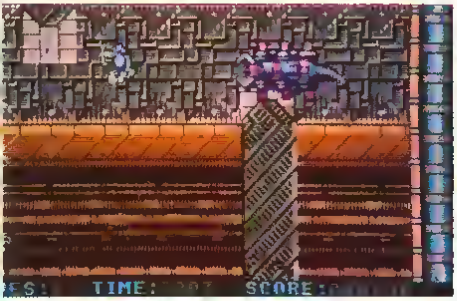
FUTURE-SPORT

Le futur est aux sports violents ce que l'huile est á la sardine - un indispensable assaisonnement. Une fois de plus, dans un avenir lointain, la Terre est devenue une vraie jungle urbaine où les carnages succèdent aux massacres. Cette violence exacerbée a donné vie á un jeu purement physique et bestial, ah que ouais...

Si vous aimez la viande grillée, foncez



dans ce labyrinthe apocalyptique après avoir choisi, entre quatre concurrents, votre champion. Le terrain de chasse est vu de dessus et vos moindres déplacements devront être sévèrement contrôlés, sous peine d'une fin prématurée. Afin de vous laisser une chance de revoir votre petite amie, les organisateurs de cette compétition vous ont généreusement doté d'une armure et d'un pistolet laser. Lors de votre progression, vous serez confronté á des scorpions, des



géants et des apparitions inopinées de votre adversaire.
L'action se poursuit sur quatre niveaux, la réalisation est moyenne et c'est finalement l'attrait de l'inconnu qui permet à ce soft de ne pas sombrer dans l'oubli.
Disquette Actual Screenshots pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

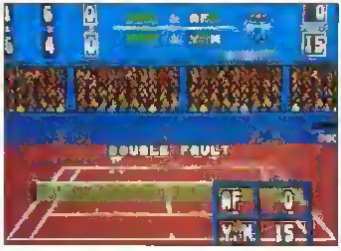
SHINOBI

Beurk ! que c'est moche ! Des couleurs pâlottes, dans les tons gris, un Ninja verdâtre au visage jaune canari et des gamins vêtus de rouge vif arborant des têtes carrées.
A première vue, *Shinobi* prend tranquillement le chemin de la poubelle. Mais un testeur de Micro News ne doit jamais reculer devant rien, et surmontant ma répulsion (là c'est peut être un peu exagéré), j'ai tenté de progresser un peu. Le niveau de difficulté n'est pas très élevé et on se prend finalement au jeu. Votre ninja traverse cinq niveaux différents à la recherche des enfants crétins plus haut et se heurte à d'autres collègues ninjas plus ou moins bien armés. Selon la distance à laquelle se trouve votre adversaire, vous utilisez vos shurikens, votre sabre ou vos poings. Vous pouvez également vous mettre à prier pour faire disparaître vos ennemis, et ça marche ! C'est même très efficace, mais vous ne pouvez hélas le faire qu'une fois par niveau. De temps en temps, une phase de bonus en 3D dans laquelle vous devez lancer des shurikens permet d'améliorer votre score. Cette séquence est bien réalisée, mais ne dure jamais bien longtemps et vous laisse sur votre faim. *Shinobi* ne laissera pas un souvenir impensable, mais on peut tout de même passer un moment avec, à condition d'être indulgent en ce qui concerne la qualité des graphismes.
Disquette Virgin Games pour Amiga, prévu également pour ST, CPC, C64 et PC.

M.L.

PASSING SHOT

Voici l'adaptation du célèbre jeu Sega. Si vous hantez les salles d'arcade, vous n'avez pas pu le manquer : une balle jaune vue du dessus qui vous saute au visage, ça ne s'oublie pas facilement ! Voici la version micro, qui malheureusement n'est pas une franche réussite.
L'écran de présentation est ringard en diable (et je passe charitablement sous silence la musique). Votre sélection effectuée (1 ou 2 joueurs), vous voilà à pied d'œuvre sur le terrain, quel choc ! Remettez-vous, et oui c'est bien vous là, au fond du court, haut comme trois pixels en pleine crise d'excroissance. Le match commence mais comme le bon placement des joueurs relève une fois sur deux du miracle, vous risquez rapidement la crise de nerfs. Surtout ne cassez pas votre joystick de rage, essayez plutôt *Great Courts*. Les versions ST et Amiga se ressemblent comme deux gouttes de sueur jumelles.



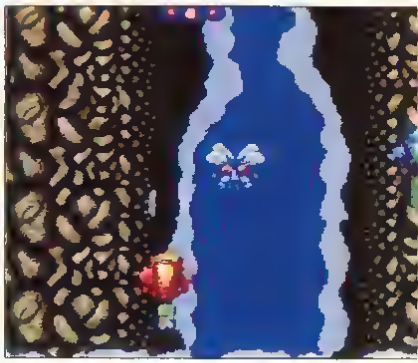
Disquette Sega pour Amiga. Existe sur Atari ST, C64, Spectrum, Amstrad CPC et MSX.

J.-P.L.

GEMINI WING

Gemini Wing est l'adaptation micro d'un très bon shoot'em up pour Sega. Mais si on peut pardonner à certains jeux les imperfections dues aux capacités limitées des consoles, on est en droit d'attendre quelque chose de plus élaboré sur un Amiga.
Or c'est le calme plat : les couleurs (particulièrement peu tranchées) n'ont changé en rien et, cruelle déception, la bande-son se limite à une musique sempiternelle, excluant tout bruitage. Seule trace d'originalité du jeu : votre coéquipier, lorsque vous jouez à deux, peut vous piquer vos armes spéciales. Profitez bien du monstre du premier niveau car c'est le plus réussi ; les autres vous décevront par leurs formes classiques et leurs couleurs passées.
Je profite de cet article pour lancer un appel : après vingt-sept minutes de tirs intensifs, avec deux joueurs et des vies infinies, nous avons dû renoncer à abattre la grosse libellule de la fin du sixième niveau. Si vous pensez qu'il est possible à un être humain normalement constitué d'aller au bout de ce jeu, écrivez au journal pour nous indiquer comment...
Disquette Virgin Games pour Amiga. Prévu également pour Atari ST, C64, Spectrum et CPC.

M.L.



IKARI WARRIORS

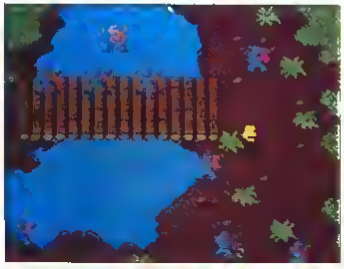
Je vais vous lire, en dernière minute, une lettre qu'un de nos valeureux combattants, engagé sur les fronts lointains, a adressée á son unique enfant :

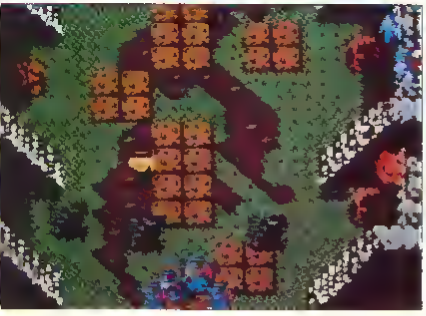
"Salut fils, j'espère que tu vas bien et que tu t'entraînes pour le prochain championnat de base-ball. Voici les dernières nouvelles du front : nous sommes partis en avion, un beau matin tatigué où le soleil brillait de tous ses feux. En plein vol, á quelques miles des lignes ennemies, les zincs ont explosé. Par miracle, le mien est resté intact, la bombe dans la carlingue avait foiré. J'ai pu atterrir en catastrophe dans la jungle. Bon sang, c'était horrible, les alentours étaient jonchés de cadavres. Des soldats adverses deambulaient un peu partout, je dus descendre des tireurs embusqués, des grenadiers, des mecs armés de lance-flammes ou de lance-grenades. Je parvins enfin á me frayer un passage entre des blockhaus et des chars incendiés aprés m'être emparé d'un tank. Une véritable apocalypse ! La base ennemie fut bientôt á portée de tir. Dans un dernier sursaut de rage, je détruisis l'horrible croix gammée qui couronnait le mirador du camp."

Ça déménage bien plus que *Commando* et les graphismes sont excellents. Bref, c'est du beau, du bon, du MSX.

Cartouche 2 mégas pour MSX2.

L.M.





MYTH

Un jeu d'aventure en anglais, et presque uniquement en mode texte, c'est un peu comme Demis Roussos nu : ça a de quoi en faire reculer plus d'un. Mais mieux vaut attendre un peu avant de s'enfuir en courant car d'une part, Demis Roussos a une tres belle voix (mais ça on s'en fout), et d'autre part, ce sont souvent les jeux les moins spectaculaires qui proposent les trames les plus étoffées.

Myth fait partie de ceux-lá, avec en prime l'immense qualité d'être plein d'humour, comme le demontre le point de départ du scenario.

Lors d'une surprise-partie chez Zeus réunissant le Gotha des dieux de l'Olympe, la conversation tombe sur l'inquiétante montée de la concurrence dens le domaine religieux. Et notamment sur la prolifération des agitateurs chrétiens, qui comptent bien imposer sur le merche un standard qui supplanterait tous les autres : Dieu. Vous jouez le rôle de Poséidon (qui, apprend-on, ne sait pas nager bien qu'étant le patron des océans) et les autres dieux vous ont choisi comme "volontaire" pour descendre aux séjours infernaux rechercher le moyen d'endiguer l'invasion christique. L'analyseur de syntaxe accepte sans broncher toutes sortes d'expressions et vous répond souvent avec esprit. Exemple : si vous ordonnez de sauter, on vous répondra "C'était marrant ! Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?"

Disquette Magnetic Scrolls pour Amiga.

M.L.

DECISIVE BATTLE OF THE AMERICAN CIVIL WAR (VOL 2)

Une doc hypercomplète de quarante-cinq pages en anglais, il faudrait être fou pour livrer cela avec un autre type de jeu qu'un wargame... En revanche, il n'est pas inutile de la consulter lorsqu'il s'egit d'un jeu comme *American Civil War*.

Ce soft est en effet un pur wargame, ce qui signifie qu'il faut plusieurs heures avant de s'y plonger tout à fait. Debutants s'abstenir, cette reconstitution de la guerre de Sécession est remarquablement riche en possibilités d'action. Pour en tirer le meilleur parti, il va falloir suivre un enchaînement de menus rendus clairs par les cartes idoines livrées avec le jeu.

Les differentes combinaisons offertes vont vous faire revivre les cinq principales batailles de cette guerre qui opposait les Confédérés aux Nordistes entre 1861 et 1865. En plus du traditionnel wargame, la construction de différents champs de bataille est possible grâce á deux options : warpaint et warplan. Bien sûr, ce jeu est fidéle á l'histoire, aussi ce seront des troupes de fantassins et de cavaliers que vous aurez à diriger.

Fidéle aux wargames de table, ce jeu reprend les graphismes élementaires auxquels les wargamaniaques sont habitués. Accordons-lui, sans hesiter, trois joysticks pour son grand choix de scénarios, de constructions, ainsi que pour ses cartes et menus cartonnés. Sa notice trés complète (pour les non anglophobes) constituera une aide précieuse.

Disquette SSG pour C64. Existe aussi sur Apple II.

L.L.G.

DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement mutées en
5 tanks programmables à combiner au démon, des hordes
d'ennemis à capturer sur une planète sacrifiée inouïe
des mois de fun et d'animations 3D ray tracing !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "le jeu du siècle"

TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 9[illegible] GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.[illegible]92

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING

PARIS-DAKAR

La gorge sèche et les yeux rouges tel est l'état dans lequel se trouve le joueur aprés une partie de *Paris-Dakar*.
Ce soft vous permet soit de vous entraîner, soit de disputer une course réelle sur trois types de terrains : la route, le Ténére et le Sahara. Pour atteindre au plus parfait réalisme, *Paris-Dakar* dispose de plusieurs atouts : gestion du véhicule (pieces de rechange etc), essence, eau. Vue d'en-haut, la voiture se conduit grâce à une direction bien ajustée et une boîte à cinq vitesses ; le pilotage réclame des

qualités d'adresse constamment sollicitées par de renversants dérapages et des acrobaties à la Ickx- Brasseur. Bruitages et graphismes sont très vrombissants. Le scrolling multidirectionnel, fluide et rythmé à la fois, vous fait trépider en mesure. Ce soft est finalement assez bien réussi ; de plus un système de mots de passe permet vraiment de faire la course chez soi, la nuit, dans une atmosphère à la Saint-Ex.
Cassette Zigurats pour MSX1 & 2.

L.M.

AIRWOLF 2

Dans la série "L'originalité peut aller se rhabiller", voici *Airwolf 2*, le retour. Cette frénésie des séries a rallongé est en train de conquérir la micro, à quand un *Xenon 5* ou un *Barbarian 6*, histoire de concurrencer Rambo et

autres Rocky ?
Vous me direz : "Euh , pourquoi pas apres tout ?" Certes, mais si la suite est tout juste équivalente a la premiére version, on peut raisonnablement se demander s'il n'y a pas vol d'intelligence. Mais revenons un instant à cette séquelle : vous venez de recevoir votre ordre de mission, vous foncez dans votre superhélico flambant neuf et en avant pour la chasse au méchant : toutes pales dehors ! Un vaisseau non identifié menace notre civilisation, sa destruction est votre unique raison de vivre.
Le manque de maniabilité de l'appareil et des décors pâlots viennent compléter à merveille ce crash.
Cassette Encore pour Amstrad CPC. Existe également sur Spectrum et C64.

J.-P.L.

VULCAN

En 1942, le Club Méditerranée n'était pas encore implanté en Tunisie que déjà des GO (gentils organisateurs), déguisés en renards du desert, proposaient aux populations du cru un jeu comme nulle part ailleurs : la Seconde Guerre mondiale.
Vous voilà replongé dans la spirale du temps, en pleine andite, dans un terrible face à face avec les forces de l'Axe - l'Histoire n'attend pas. Le jeu est un wargame, avec tous les attributs classiques liés a ce type d'exercice : carte de la

région, scénarios, déplacements des forces etc. Cette simulation se propose de vous faire revivre cinq évenements, de la bataille pour Tunis à l'opération *Vulcan* en février 1943. L'affrontement entre les différents bataillons et les raids d'aviation donnent lieu à des bruitages trés réalistes. Comme d'habitude, à moins d'être descendant direct d'un ancien des celèbres Afrika Korps (heia Safari !), la pratique de ce type de soft demande de longues heures d'acharnement. A reserver aux initiés en priorité. Je vous laisse, mon Rommel est en train de couler !
Disquette Cases Computer Simulations pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.

GRIDIRON

Alors là attention, garez les meubles et sortez les fusils, les lance-pierres et les lance-flammes "Mais pourquoi donc ? s'écrient en chœur les loups de Tex Avery... Un conflit inexpiable embraserait-il nos paisibles contrées ?" Que non que ouais, guenon, c'est simplement *Gridiron* (une pseudo-simulation de football américain à convertir les Yankees au tissage de la dentelle) qui vient d'atterrir pesamment sur nos 16 bits. De plus un graphisme à refroidir les circuits intégrés d'Eric Satyre, une jouabilité nulle et un degré de complication inassimilable - même par Technicos le Robot - me poussent à vous déconseiller l'achat de ce soft.

Disquettes Bethesda Softworks (groupe !) pour ST. Existe aussi (heureusement) pour Amiga.

M.K.

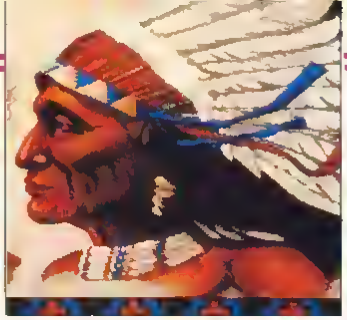
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES

A l'ouest, à première vue rien de nouveau : sous un soleil de plomb, près de Tombstone, les cow-boys s'apprêtent à participer au traditionnel rodéo annuel.

La chaleur aidant, leurs canassons commencent à trouver le temps long et hennissent bruyamment dans l'attente des six épreuves à venir. Premier candidat, le lancer de couteaux où quatre concurrents peuvent s'affronter en même temps. Sur une roue, une squaw pieds et poings liés tritile vos instincts sanguinaires de visage pâle. Ouchhh ! En plein dans l'intestin, l'effet est garanti, la "tendre" et innocente victime s'effondre alors dans une mare de sang. Vous devrez ensuite prouver votre adresse au pistolet sur des cibles et des bouteilles jetées en l'air par un alcoolique - zut, ma langue a fourché - un acolyte. Cette dernière épreuve est la plus originale et la plus prenante du lot. Le sauvetage de la diligence, le rodéo à cheval, la capture de bœufs et le maniement du lasso complètent le tableau des réjouissances. Il manque à ce soft une touche d'originalité et d'humour, valeurs quasi indispensables de nos jours.

Disquette Tynesoft pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.



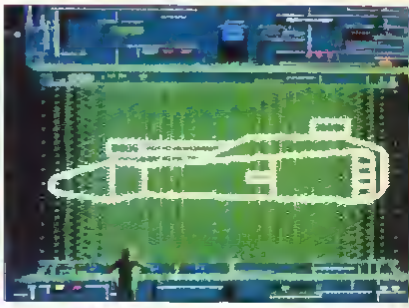
OMEGA

Croyant dur comme fer que pour préserver la paix il faut préparer la guerre, vous voilà devenu un constructeur d'un genre peu commun : vous allez élaborer dans le secret le plus absolu des blindés à vous, rien qu'à vous. Tout d'abord vous devez créer un personnage et lui donner un code secret. Ensuite l'ordinateur de sécurité mémorise votre empreinte rétinienne. La commence le jeu proprement dit, qui vous permet de construire un char à partir de différentes options qui lui donneront ses caractéristiques. Vous devrez ensuite le faire homologuer pour finalement tester sur le terrain ses capacités guerrières.

Tout ceci aurait pu donner un jeu fort distrayant, mais hélas la jouabilité est restreinte et vous risquez d'être vite lassé de voir défiler les options d'autant que ni le graphisme ni les bruitages n'arrivent à sauver *Omega* du naufrage. Le seul intérêt du jeu réside dans la création de l'objet de vos délires, mais si c'est pour le voir ensuite se traîner lamentablement sur une surface de quelques centimètres carrés...

Disquette Origin pour Amiga.

M.K.



SPEED RUN

On peut dire que vous êtes gâtés ! En effet, *Speed Run* n'est autre que l'adaptation pour 800 XL de *Lombard Rally* - la meilleure simulation de conduite automobile sur ST, Amiga et PC. Si la conversion souffre un tantinet de la comparaison avec les 16 bits, c'est tout de même très beau. Les graphismes n'ont quasiment pas changé, sauf le défilement de la route qui nous a paru légèrement saccadé. Cependant, l'impression de grande vitesse demeure et c'est bien là le principal. Deux disparitions majeures caractérisent cette adaptation : d'une part celle du côté stratégique, ce qui limite le niveau de complexité du jeu, d'autre part celle de l'accompagnement musical - pas vraiment absent mais en fait constitué d'une cassette audio qui contient un accompagnement musical original. Une réelle différence existe entre les versions cassette et disquette, cette dernière proposant un nombre beaucoup plus important d'options d'équipement de la Ford.

Cassette/disquette Red Rat Software pour Atari 800XL. **P.-A.B.**

DARK CHAMBERS

Una fois n'est pas coutume, dans ce jeu vous êtes dans la peau des troupes allemandes pendant la campagne de Russie. Malgré une bonne qualité de jeu, l'ambiance n'y est pas : les graphismes et les bruitages se trouvent réduits à leur plus simple expression. Les puristes objecteront que ce n'est pas ce qui fait un bon wargame... et ils auront sans doute raison. Encore faudrait-il qu'*Eastern Front* soit réellement bon dans sa catégorie, ce qui n'est pas vraiment le cas. La notice quant à elle est d'une qualité rare : superbes photos de la Deuxième Guerre mondiale, lettres de soldats... Un seul problème, et de taille, elle est entièrement en anglais...

Cartouche Atari pour 800 XL et console XE.

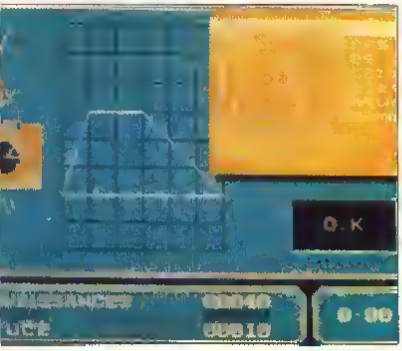
P.-A.B.

DESTINATION MATHS

Un éducatif pour réviser tranquillement chez soi les mathématiques, ça existe et je l'ai testé pour vous (sans cachet d'aspirine). Ce logiciel, prévu pour les élèves de CE, CM et classes de 6ème, bénéficie d'une excellente réalisation et n'est jamais rébarbatif. Doté d'un bon scénario (une nouveauté dans cette catégorie de softs), il comporte en outre des exercices très variés. Votre mentor aventureux vous entraîne en l'an 2251 sur la piste d'embarquement du Centre Galactique Sirius. Hélas, les candidats pour le prochain vol ont déjà été désignés. Qu'à cela ne tienne, vous décidez de passer au-dessus de ce problème et de prouver aux savants que vous êtes le meilleur. Ils vous proposent des épreuves qui vous feront acquérir des points de connaissance, de logique et d'astuce. Vous ne pourrez décoller que si votre total atteint 7 000 points - pas facile ! Une fois l'écran de présentation digéré, vous êtes dans l'ascenseur de l'Institut : choisissez alors un étage en fonction de vos dons innés. Un professeur vous proposera à chaque fois toute une série de tests : faites marcher au mieux votre encéphale de perroquet lunaire, sinon vous n'atteindrez jamais le firmament des grosses têtes.

Disquette Generation 5 pour CPC. Existe également sur Atari ST, compatibles PC et Thomson MO6, TO8 et TO9.

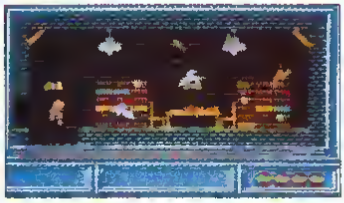
J.-P.L.



TIME RUNNER

Avec sa petite bouille ronde, son pyjama rouge et ses lunettes de soleil, le héros de ce jeu est bien sympathique.

Sympa, mais fragile : la moindre collision avec un mur ou un plafond lui fait pousser un cri de pucelle effarouchée au bord de la pâmoison. Combla du ridicule, la pauvre bichon a aussi les pieds sensibles et n'accepte de marcher qu'aux endroits où le sol est tapissé d'une fine moquette de couleur verte. Heureusement, il disposa d'un propulseur dorsal qui lui permet de s'élever dans les airs sans user ses semelles orthopédiques. Grâce à ce petit gadget, Bouboule pourra survoler les squelettes et autres méchants qui l'empêchent de mettre la main sur les monstres rigolards qu'il est chargé de retrouver. Les graphismes sont d'une très grande finesse, mais le scrolling d'une pièce à l'autre un peu heurté. Ce soft est bourré de détails humoristiques qui créent une bonne ambiance, mais une particularité le rend très énervant : après chaque échec, votre personnage se retrouve au début de l'écran ! Si vous avez les nerfs sensibles, abstenez-vous !



Disquette Rad Rat Software pour Amiga.

M.L.

OUT RUN

Une pauvreté graphique insoutenable, une animation monstrueusement saccadée, un intérêt nul pour une musique réussie. Etrange logiciel avec ses collisions de voitures situées pourtant à vingt mètres, ses véhicules clignotants, ses décors répétitifs et son aspect lamentable. Pauvres programmeurs se balançant au gré du vent dans les limbes de la médiocrité...

Si vous voulez vraiment vous éclater sur *Out Run*, il ne vous reste plus qu'à vous acheter une console Sega dont la version, elle, est hyper réussie...

Cassette US Gold pour MSX 1 ou 2.

L.M.

Hard Drivin'

UN JEU EN 3D PRESENTE SUR VOTRE ECRAN

360° DE CASCADES EXCITANTES AVEC DES LOOPINGS

DES COMPETITIONS DU PLUS HAUT NIVEAU

LA TOUTE DERNIERE SIMULATION DE COURSES AUTOMOBILES

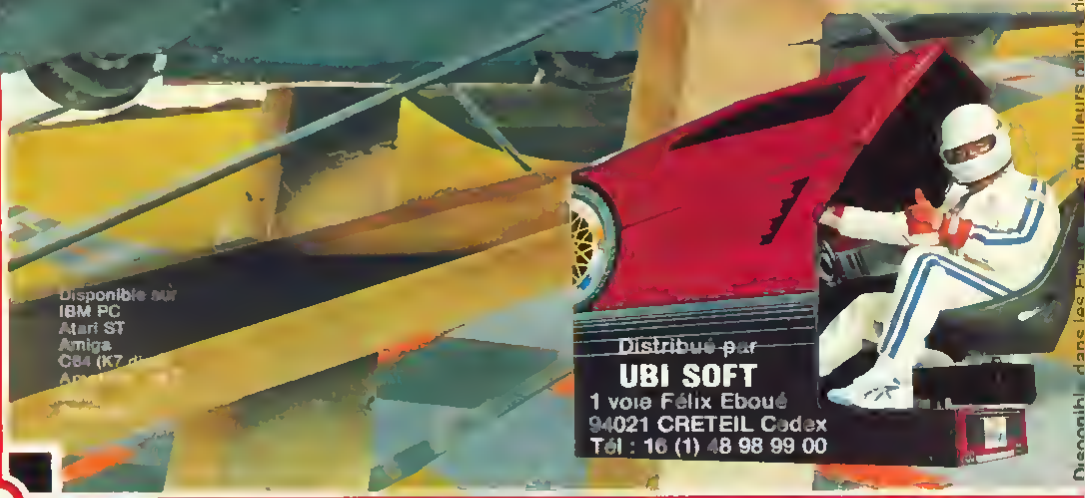
– qui laissent les autres loin derrière!

Comment voudriez-vous mesurer votre habileté à piloter une voiture de sport sur des circuits accidentés? Avez-vous déjà sauté un pont-levis ou conduit à la verticale? Non, et bien à vous de jouer!

Ou alors la vitesse vous excite, dans ce cas, appuyez sur l'accélérateur, mettez le tube et essayez de garder la maîtrise de votre véhicule lors des virages contrôlés. A vous également de slalomer pour éviter les autres voitures.

Hard Drivin', disponible sur votre ordinateur préféré, n'est pas seulement le meilleur jeu que vous pouvez jouer mais aussi il est doté d'une nouvelle façon de piloter.

Procurez-vous HARD DRIVIN' dès aujourd'hui et testez vos performances de pilote.



Disponible sur
IBM PC
Atari ST
Amiga
C64 (K7 di
Ams

Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

CRAZE

Craze bénéficie d'une présentation alléchante et on sent tout de suite que le mégarom n'est pas là pour faire de la simple figuration. Je passe rapidement sur le scenario, aussi épais qu'une feuille de papier à cigarette : vous devez contrôler un vaisseau dans un dédale d'immeubles. Original, n'est-ce pas ?

Comme l'animation est nulle et qu'il manque au moins deux dimensions à la soit disant 3D, la conduite de l'engin tient de l'aller simple pour l'enfer. Bien que le graphisme soit sympa, on est en droit d'attendre plus d'une mégarom.

Seule la musique peut éventuellement vous charmer, pour le reste c'est la Berezina : la mégerom a accouché d'une souris.

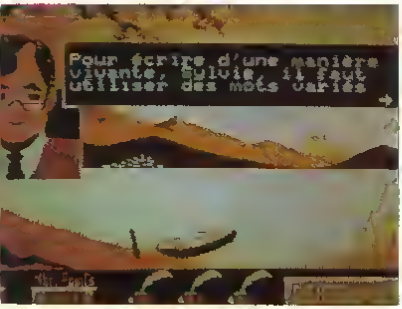
Mégarom Heart Soft pour MSX 1/2.

L.M.

4 SAISONS DE L'ECRIT

Voici le type même du logiciel intelligent qui devrait plaire à la fois aux parents et à leurs chères petites têtes blondes. Il aborde, le plus simplement possible, tout ce qui touche au domaine de l'écrit.

Malgré la télévision, il faut bien reconnaître que l'écriture occupe (encore) la première place dans notre monde moderne. L'utilisation du traitement de texte est devenue monnaie courante et les plus jeunes (7 à 11 ans) pourront s'initier à cet outil grâce aux *Quatre Saisons de l'Ecrit*.



En effet, des exercices de frappe et de mise en page guideront l'enfant tout au long de son apprentissage. Cette étape est fondamentale pour la suite du programme, plus directement axé sur la maîtrise de la langue. Vous aborderez ensuite les rivages de la ponctuation, l'ocean des synonymes et le continent des histoires. La réussite aux différentes épreuves donne lieu à une récompense -une plume d'or ! Lorsque vous en posséderez trois, le Génie du Langage apparaîtra à l'écran. Instructif et distrayant !

Disquette Générétion 5 pour CPC. Existe également sur Atari ST et compatibles PC.

J.-P.L.

LECTURE-CP

Le monde des éducatifs est régi par des règles très particulières qui obligent le joueur invétéré à une complète métamorphose et à un plongeon dans un autre continuum culturel. Aussi pour ne pas faillir à ma lourde tâche, j'enclenche la transformation : "Goldocrack go !" Ouf ! Ça va mieux, commençons sans plus tarder notre test.

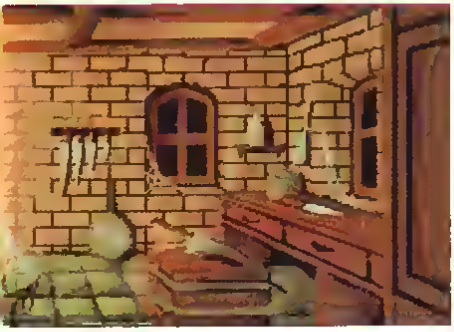
Ce logiciel s'adresse aux 6-7 ans et ambitionne de leur donner le goût de la lecture. Il se compose de trois parties : histoire en dessins, textes des images et lecture/création. L'enfant doit, dans la première option, reconstituer la continuité d'une histoire en replaçant dans le bon ordre une série d'images mélangées. Lorsqu'il y parvient, l'ensemble texte et dessins s'affiche sur l'écran à la grande satisfaction de l'apprenti-lecteur. L'ensemble est bien réalisé, mais manque cruellement de bruitages et se révèle un peu trop austère pour espérer capter longuement l'attention des plus petits. A bientôt, pour le retour de Goldocrack !

Disquettee Micro C pour compatibiee PC. Existe également sur Atari ST et Amstrad CPC.

J.-P.L.

OOZE

Il y a deux sortes de jeux de rôle : ceux qui copient l'immortel *Dungeon Master* et les autres. *Ooze* fait partie de cette seconde catégorie (dans laquelle brille *Arthur*, d'Infocom). Mais hélas, l'éclat pâlot de ce soft basé sur l'occulte ne suffit pas. L'histoire assez banale d'un certain Ham Burger (très drôle !), dont l'oncle Cheez Burger (encore plus drôle) est mort récemment dans des circonstances encore mal élucidées (pas drôle du tout), lui laissant en héritage l'étrange abbaye de Carfex, est classique. L'héri-



tier va donc entreprendre l'exploration de son domaine. C'est cette exploration que vous aliez entreprendre, guidé par votre instinct infaillible et une longue expérience des JDR.

Les graphismes un peu grossiers (mais bien réalisés) et les fonctions pratiques vous faciliteront grandement la tâche, vous pouvez même créer des touches de fonction spécifiques. *Ooze* aurait pu être un jeu passionnant si les auteurs avaient eu le souci d'apporter un soupçon d'originalité, au lieu d'user des vieilles ficelles qui ont fait le succès de jeux bien antérieurs.

Deux disquettes Dragonware pour ST, existe aussi pour Amiga, PC et compatibles.

M.K.

APB

Si le jeu du gendarme et des voleurs remue en vous quelques agréables souvenirs d'enfance, pas la peine de vous précipiter sur ce soft, vous seriez déçus. Tengen avait pourtant fait fort il y a peu avec une conversion de *Xybots*.

L'histoire est la suivante : vous incarnez Bob, un officier de police dont les états de service sont loin d'être brillants - d'ailleurs votre supérieur exaspéré par votre laisser-aller vous donne sept journées pour rétablir la situation. Chaque jour, au volant de votre voiture, il faudra appréhender le maximum de crapules ou de chauffards alcooliques. Si votre moisson quotidienne est conforme aux désirs du chef, vous aurez de l'avancement. Si par malheur vous échouez dans votre tâche, vous finirez au fond d'une poubelle comme une vulgaire ordure humaine. La réalisation est décevante, les graphismes quelconques et les prétendus gags plutôt tristounets.

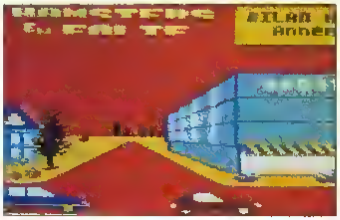
Disquettes Tengen pour Atari ST. Existe également Amiga, C64, Amstard CPC et compatibles PC.

J.-P.L.

HAMSTERS EN FOLIE

Salut les petits rats, voici à ma connaissance le premier simulateur de gestion d'un élevage de hamsters, croquant, non ?

Une vieille tante, avant de bouffer les pissenlits par la racine, vous a légué une dizaine de ces charmants mammifères rongeurs. Au boulot, vous allez devoir faire fructifier cet héritage du mieux possible. Votre capital de départ est constitué de dix mâles, dix femelles, un magasin et quelques kilos de nourriture. A vous de les nourrir, de les parquer et de les vendre au meilleur prix. Un bilan mensuel



vous indiquera vos points faibles et vous pourrez ainsi redresser la barre. N'oubliez pas que ces bestioles ont besoin de distractions, aussi se livreront-elles au sport en cage dans le corps d'hamsters dames (version Indiana Pig de la chanson de Brel). De nombreux autres critères (loyers, construction de magasins etc) vous obligeront à prendre des décisions pour la bonne marche de votre affaire. Si vous parvenez à contrôler parfaitement tous les paramètres, vous devriez devenir rapidement le nabab des hamsters.

Disquette Generation 5 pour CPC. Existe également sur ST, Amiga et compatibles PC.

J.-P.L.

BLACK MAGIC

Voilà l'exemple type du logiciel moyen : ni génial ni nul, ressemblant à des jeux déjà vus, et apportant tout de même une minuscule touche d'originalité.

Comme dans la plupart des jeux d'échelle, vous parcourez les tableaux en effectuant une cueillette d'objets. Pour passer au niveau supérieur, vous devez remplir

de diamants les quelques pots éparpillés dans le décor. Ah, j'oubliais : vous jouez le rôle d'un ravissant petit sorcier bleu aux yeux rouges, dont les bras trop courts ne peuvent porter que quatre diamants à la fois, ce qui vous oblige à effectuer de nombreuses allées et venues (tout en maudissant les forces du Mal de ne pas vous avoir donné la musculature de Schwarzenegger). Il vous est possible de creuser votre chemin à coups de pelle lorsque la situation l'exige, et de faire tomber les objets incrustés dans le sol sur vos ennemis (les auteurs auront du mal à nous faire croire qu'ils n'ont jamais entendu parler de *Dig-Dug* ou de *Boulder Dash*). Ça ne révolutionnera pas l'histoire de la micro, mais de toute façon ça ne peut pas faire de mal.

Disquette EAS pour Amiga.

M.L.

ACHETEZ AUJOURD'HUI, PAYEZ EN FÉVRIER !!! *
* Crédit CREG 90 jours TEG

VIDEOSHOP
GROUPE ALLIANCE

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !

Achetez un second téléviseur avec votre micro !!!!

LA MICRO AU MEILLEUR PRIX !
LE SERVICE EN PLUS !!!!

GAMME LOISIR :

CPC 464 livré avec 1 pistolet, 6 jeux, manette, câble de téléchargement
- **monochrome** 1 790
- **couleur** 2 990

CPC 6128 livré avec 50 jeux + manette
- **monochrome** 2 990
- **couleur** 3 990

Station Amstrad permet de transformer votre moniteur en téléviseur 990

Imprimante 464-6128 livrée avec le traitement de textes TEXTOMAT 1 590

Clavier musical 990

GAMME PC 1512 :

Gamme livrée avec INTÉGRALE PC, PC 1512 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160
- **monochrome** 7 990
- **couleur** 8 490

GAMME PC 1640 :

PC 1640 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160
- **monochrome Hercules** 10 990
- **couleur ECO** 12 490

Toute la gamme PC 1640 disponible à des prix défiant toute concurrence ! Consultez notre minitel !

GAMME PC 2086-2286 :

PC 2086 + disque dur 30 MO + imprimante DMP 3160 + logiciel WORKS
- **monochrome** 11 990
- **couleur** 12 990

PC 2286 + disque dur 40 MO + imprimante 24 Aig. LQ 3500
- **monochrome** 16 990
- **couleur** 17 990

GAMME PPC :

Gamme livrée avec le fabuleux tableur « QUATTRO » + 1 écran PPC GRATUIT !

PPC 512 SD	4 990
PPC 512 DD	6 490
PPC 640 SD	5 990
PPC 640 DD	7 490
PPC 512 HD	8 990
PPC 640 HD	10 990

GAMME 520 STE : livrée avec 10 jeux + manette

520 STE PERITEL	2 490
520 STE + TV COULEUR PAL/SECAM	4 990
520 STE + moniteur couleur SC 1425 + imprimante STAR LC 10 couleur	6 990

GAMME 1040 STF :

1040 STF PÉRITEL	2 990
1040 STF MONOCHROME	4 990
1040 STF COULEUR	6490
OFFRE BUREAUTIQUE : 1040 STF MONOCHROME + imprimante CITIZEN 120 D + PACK BUREAUTIQUE	6 990

GAMME MEGA ST1 :

MEGA ST1	6 490
MEGA ST1 + SM 124 (monochrome)	6 490
MEGA ST1 + SC 1224 (couleur)	7 490
MEGA ST1 + 6M 124 + logiciel MEGAPAGE + imprimante STAR LC 10	7 990

GAMME POCKET :

POCKET ATARI	2 990
MALETTE POCKET POCKET ATARI + interface parallèle + imprimante DICONIX + malette	6 990

EXCLUSIF !!!

Le machine multicompatible du marché !!!

ST-MAC-PC

ATARI 1040 STF + émulateur Mac « SPECTRE » + émulateur PC « PC SPEED » + disque dur 30 MD

au prix incroyable de **13 900**

DISQUETTES 3"5 DF DD 6,50 F L'unité

36 16 Code VS
Par minitel toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

AU CENTRE : 47/50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais-Royal

AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - Métro Raspail

A L'OUEST : 7, rue de l'Église - 92200 NEUILLY - M° Pont-de-Neuilly

MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI
de 9 heures à 20 heures sans interruption

(1) 42.86.03.44

Nouveau magasin VIDEOSHOP !
Dans le XII° arrondissement
200, rue de Charenton, 75012 Paris

Catalogue complet
Contre 4 timbres à 2,20 F

COMMODORE

GAMME AMIGA 500 :

AMIGA 500 PÉRITEL + 10 jeux + manette + logiciel graphique	**3 990**
COFFRET STARTER KIT AMIGA 500 + traitement de textes « KINDWORDS » + logiciel graphique « FUSION PAINT » + 3 jeux (Crazy Cars Miniature Golf - Super ski	**3 990**
CONFIGURATION COULEUR (avec moniteur TV PAL/SECAM)	**5 490**
COFFRET HOME OFFICE AMIGA 500 + 5 logiciels de traitement de textes, PAO, graphisme	**4 490**
CONFIGURATION COULEUR	**5 990**
OFFRE DIGITALISATION STARTER KIT + digitaliseur DIGIVIEW + logiciel DIGIPAINT 3	**5 990**
OFFRE GRAPHISME : STARTER KIT + imprimante STAR LC 10 couleur	**5 490**

GAMME AMIGA 2000 :

OFFRES SPÉCIALES RÉSERVÉES AUX ÉTUDIANTS ET ENSEIGNANTS VIDEO SHOP fait encore plus en vous offrant une fabuleuse imprimante STAR LC 10 avec l'une des configurations suivantes

AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte XT	**12 990**
AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte AT	**15 990**

EURO-PC

Le nouveau compatible PC qui lui fera sûrement des EUROS !!!
Livré avec le fabuleux logiciel de Microsoft « WORKS »

EURO PC + moniteur monochrome + imprimante CITIZEN 120D	**5 990**
EURO PC + moniteur couleur + imprimante CITIZEN 120D	**8 990**

Formation collective sur logiciel « WORKS » assurée
NOUS CONSULTER !

IMPRIMANTES

UN CHOIX ET DES PRIX ... IMPRESSIONNANTS !

En matière d'imprimantes nous avons sélectionné pour vous tout un choix difficile à cerner sur le marché En effet il existe trois types d'impression principaux
– Matricielle 9 ou 24 aiguilles
– Jet d'encre
– Laser

Comment choisir ? Dans nos magasins nous vous y aidons en vous conseillant selon l'utilisation que vous allez en faire et en vous apportant pour chacune des imprimantes proposées un exemple d'écriture ou de graphisme
Et puis si comme saint Thomas vous ne croyez que ce que vous voyez eh bien essayez les sur place ou faites un tirage de vos textes ou de vos graphismes en libre service !!!

AMSTRAD :				
DMP 3160	9 aiguilles	80 col	180 Cps	**1 790**
DMP 3250*	"	"	" (PAR/SER)	**2 490**
DMP 4000*	"	132 col	200 Cps	**2 490**
LQ 3500*	24 "	80 col	160 Cps	**3 290**
LQ 5000*	24 "	132 "	286 Cps	**5 290**
* Livrée avec logiciel de PAO FIRST PUBLISHER				
STAR :				
LC 10	9 "	80 "	144 Cps	**1 950**
LC 10 couleur	9 "	80 "	144 Cps	**2 490**
LC 24 10	24 "	80 "	170 Cps	**2 990**
CITIZEN :				
120D	9 "	80 "	120 Cps	**1 490**
MSP 15E	9 "	132 "	160 Cps	**3 490**
SWIFT 24	24 "	80 "		**3 990**
HQP 45	24 "	132 "		**4 990**
EPSON :				
LX 800	9 "	80 "	180 Cps	**3 150**
LQ 500	24 "	80 "	180 Cps	**3 990**
FX 850	9 "	80 "	264 Cps	**4 990**
FX 1050	9 "	132 "	264 Cps	**5 990**
LQ 850	24 "	80 "	330 Cps	**6 990**
LQ 1050	24 "	132 "	330 Cps	**7 990**
GQ 5000	Laser			**15 990**
NEC :				
P 2200	24 "	80 "	140 Cps	**3 490**
P6 +	24 "	80 "	264 Cps	**5 990**
P7 +	24 "	132 "	264 Cps	**7 990**
MANESMANN-TALLY :				
MT 81	9	80 "	155 Cps	**1 990**
MT 222	24	80	264 Cps	**5 990**
MT 905	Laser			**14 990**
HEWLETT-PACKARD :				
THINKJET	jet d'encre			**3 990**
DESKJET	jet d'encre			**7 490**
LASER JET 2	laser			**15 990**

Toutes nos imprimantes bénéficient d'une garantie de 2 ans * pièces et main d'œuvre Une mise en œuvre ou une configuration peuvent être mise en place par nos techniciens
* Sauf tête d'impression

SUR PLACE, NOUS EFFECTUONS TOUS TRAVAUX DE TIRAGES LASER SORTIES COULEUR, SCANNER, TRANSFERTS DE FICHIERS DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE SERVICE !!!

BON DE COMMANDE

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Tél _____

☐ Je possède un ordinateur, (marque) _____

☐ Je désire recevoir votre catalogue (joindre 3 timbres à 2,20 F)

Renvoyez ce bon à VIDÉO SHOP – BP 105 75749 PARIS CEDEX 15,

☐ Je passe commande à VIDÉOSHOP du matériel suivant

DESIGNATION	QUANTITÉ	MONTANT	

* Port 100 f par colis | **TOTAL**

Je choisis le mode de règlement suivant
– Carte Bleue
N° carte
– Chèque
– Mandat Postal
– Contre remboursement
– A crédit Joindre – Fiche de paie – Quittance EDF – Relevé d'identité bancaire – Photocopie Carte d'identité

DATE SIGNATURE (signature des parents pour les mineurs)

SKATE OF THE ART

Peut-on assimiler le skateboard à un art ? Voilà la question à laquelle vous allez devoir répondre, non pas au bac philo 90, mais sur le vif et dans la rue, en franchissant des obstacles toujours plus spectaculaires, bien équilibré sur votre skate.

Vous ferez la preuve de votre virtuosité tout au long de vingt niveaux, en effectuant des contorsions à faire pâlir Michael Jackson (même si c'est déjà fait). Vos débuts risquent d'être douloureux car, contrairement à ce que donne à croire la jaquette, votre personnage ne porte pas de casque. Mais on apprend très vite à maîtriser les différentes figures, d'autant plus que celles-ci se ressemblent toutes. On peut également déplorer que l'accès aux tableaux ne se fasse que par ordre de difficulté croissante (avec retour à la case départ en fin de partie) car les cinq vies qui vous sont accordées au début disparaissent plus vite que la cellulite de ma future belle-mère sous le scalpel du chirurgien esthétique, d'où une certaine difficulté à parvenir au bout du voyage. Dommage !

Disquette Linel pour Amiga.

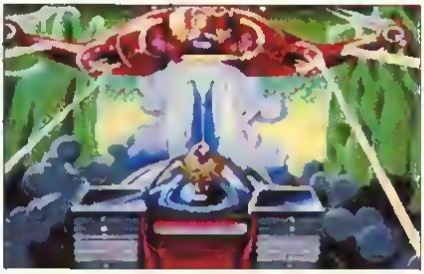
M.L.

H.A.T.E

Oh les anciens ! Vous vous souvenez de *Zaxxon*, un des tous premiers shoot'em up en fausse 3D sur console ? Ben *Hate*, c'est exactement ça... mais en plus moche, en plus lent et en plus difficile, sans compter que *Zaxxon*, c'était il y a dix ans ! Non seulement vos ennemis se déplacent plus lentement qu'un escargot dans un pot de glu, mais en plus votre vaisseau explose souvent sans qu'on sache vraiment pourquoi et reprend à chaque fois son périple depuis le début du tableau (retenez-moi ou je jette le ST par la fenêtre !). Espérons au moins que cette horreur sera vendue à un prix décent. Quoi, même pas ?! Jean-Pierre, passe moi la poubelle !

Disquette Gremlin pour ST.

M.L.



STRATEGIC MARS

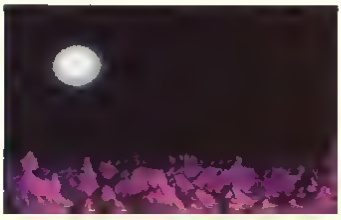
Au pays des quarks et des neutrons, dans l'infini de la Voie Lactée, une révolte secoue des milliards de planètes rebelles. Leur ambition - presque maladive - est de conquérir notre galaxie.

Quatre bases et un vaisseau d'élite formeront sous votre commandement le fer de lance de la résistance. Une carte va vous permettre de bien situer les engins maraudeurs de l'armada adverse et de relever l'emplacement de leurs têtes de pont. Au fur et à mesure des victoires, votre propre appareil deviendra de plus en plus puissant, mais gare ! cela suffira tout juste...

Les affrontements se déroulent selon la méthode éprouvée de *Space Invaders*, mais la variété des ennemis, la beauté des graphismes et de la réalisation (valse des novas, explosions en chaîne, nécessité absolue de bien protéger la Terre et ses abords en un combat douteux) rendent ce soft bien supérieur. Action et stratégie, beauté et complexité (que souhaiter de plus ?) - branchez donc le Wide Laser et surfez de toute votre puissance sur les vagues du vent cosmique !

Mégarom dB-Soft pour MSX 2.

L.M.



CASH & CARRY MICRO
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

CASH & CARRY MICRO

Tous nos Prix sont TTC

AMIGA 500

UNITE CENTRALE
3490 FRS. TTC
(PERITEL COMPRISE) code 1001

Les Périphériques du 500

10021	Moniteur couleur HR	2550
10008	Extension 512K A501	1290
10012	Disque du A590	5190
10007	Prise Péritel	150
10017	Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 800 FRS Ttc
code R590

POUR A500 & 2000
LECTEUR 5"1/4 1380 Frs
Code P15

POUR A2000
EXTENSION 8 M.O.
Peuplée 2 M.O.
4590 TTC
code P18

20065 - PERFECT SOUND
830 Frs
20066 AMAS (DIGIT & INTERFACE MIDI)
950 Frs

PROMOS VIDEO
Vous avez une Caméra Vidéo
Alors avec Votre AMIGA
Titrez, Trucquez, Montez etc..
Digitalisez Etc...

40006 PACK DIGIT
DG88+Digiview Gold
(Filtre Electronique et logiciel Digit)
3590 Frs.

40007 PACK PRO
GST GOLD + Digiview Gold
(Genlock Filtre electronique Codeur PALet logiciel digit)
6990 Frs.

SPECIAL KIT PC
POUR A2000
PRIX NOVEMBRE 3400 FRS

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur A1010	1050
10007	Prise Peritel	150
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Mps 1230	1480
10011	MPS 1500 C	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10032	A 2620 Carte Accéleratrice	12490
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020	Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	1650
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PRDFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMDN	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20014	BENCHMARK MODULA 2	1100
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

JEUX

30026	BATMAN	250
30026	SHADOW OF BEAST	295
30027	Super Scramble	190
30008	La Légende du Djel	210
30029	FALCON	280
30030	FALCON MISSION	185
30011	Rola HOT	215
30012	Permis de tuer	190
30028	RICK DANGEROUS	180
30020	SILK WORM	205
30024	BLOODWYCH	225
30013	SPACE HARRIER	199
30014	SUPER HANGDN	240
30015	DRAGON'S LAIR	340
30016	DRAGON NINJA	225
30017	BLOOD MONEY	265
30031	RVF HONDA	215
30023	F16 COMBAT PILOT	219

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

NDM _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Téléphone _____
N° VISA/CB _____
Date Expiration _____

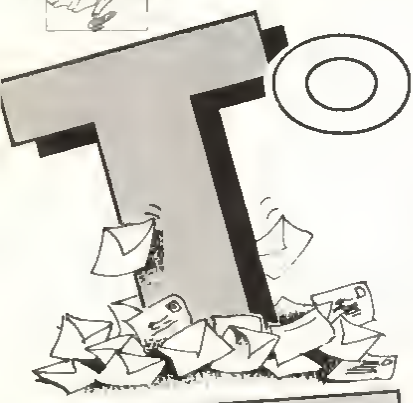
CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
	REGLEMENT Par chèque Joint, CB ou VISA	Frais de port	
		TDTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier, nos Clients reçoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc) sont livrés au PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périphériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si défectueux dans un délais de 3 semaines après la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES (MICNEW nov89)

TOP SECRET



Ce mois-ci, c'est TITUS qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

Des tonnes de "soluces" viennent d'échouer sur le bureau de nos bidouilleurs, un vrai délire. On ne compte plus les heures supplémentaires passées à l'ouverture et à la lecture de vos envois. Faudrait peut-être bosser plus vos devoirs et laisser tomber vos ordinateurs. Ça nous ferait moins de boulot ! En attendant votre sursaut salvateur, nous sommes obligés de remercier tous ceux qui éclairent le chemin obscur de nombreux aventuriers égarés. Au fait, n'oubliez pas de noter sur votre courrier l'inscription suivante : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Ceux dont les envois sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir ; quant aux autres, ils doivent préciser dans quelle version ils souhaitent que le jeu leur soit adressé. Nous sélectionnerons en priorité les lettres écrites lisiblement - manuscrites ou dactylographiées.

AMIGA

TIGER ROAD

(envoyé par Xavier Moulin)

Niveau 1 :
Allez le plus rapidement possible vers la droite, tout en ayant soin de toujours frapper le premier vos adversaires. Lors de la rencontre avec les hommes armés de lances, il faut éviter de monter les attaquer de front, et passer dessous sans arrêter d'appuyer sur fire, car vos coups de hache vous protègent de leurs lances.

Niveau 2 :
Il suffit de suivre les flèches qui vous indiquent la sortie. Pour combattre les géants, il y a une technique simple et efficace : les frapper puis reculer, puis frapper encore et reculer. Répéter cela trois fois, et le tour est joué !

Niveau 3 :
Là vous devez agir comme au niveau 1 : frapper le premier les tonneaux à mi-parcours. Il faut éviter de prendre l'énergie tour de suite (sauf si vous vous sentez très mal). Allez d'abord ouvrir la trappe pour ne plus être gêné par les tonneaux, après cela vous revenez sur vos pas pour prendre plein d'énergie. Sautez la trappe et foncez sur le boss (il faut que vous soyez le plus près possible), et là appuyez comme un malade sur fire.

Niveau 4 :
Ce monstre est très simple. Il importe tout d'abord de ne pas faire le plein d'énergie, et surtout d'attendre de n'avoir plus qu'une ou deux barres d'énergie. Frappez le monstre sur le dos et l'arrière-train (évitez de vous faire coincer). Un conseil : pour abréger votre combat, essayez de le toucher lorsqu'il se promène au plafond.

Niveau 5 :
Voir niveau 1.

Niveau 6 :
Vous devez impérativement éviter tout contact avec les dragons, les bouddhas et leurs tirs, du moins jusqu'à ce que vous fassiez le plein d'énergie. Arrivé à la porte, foncez dedans.

Niveau 7 :
Là vous devez encore éviter tout contact avec la femme géante. Placez-vous assez loin d'elle, et faites en sorte que seule votre hache frôle son bras. Si elle avance reculez, et ainsi de suite.

Niveau 8 :
Tenez-vous loin du gros guerrier. Dès votre entrée, sautez au-dessus de lui et allez chercher votre plein de vie. Puis courez vers la porte, retournez-vous et appuyez sur fire à gogo.

Niveau 9 :
Sautez les trappes et l'entassement de crânes, car si vous marchez sur celui qui déclenche le mécanisme, vous serez irrémédiablement aspiré. Répétez l'opération.

Niveau 10 :
Là, il faut que vous fassiez passer les chauves-souris derrière vous tout en continuant à marcher (elle ne vous attrapent jamais et vous faites le niveau à l'aise).

Niveau 11 :
La sorcière est facile à tuer. Là comme dans le niveau 4, vous ne devez vous approvisionner en énergie que lorsque vous vous sentez mal. Vous devez suivre la sorcière dans ses mouvements et la frapper.

Niveau 12 :
Sautez continuellement tout en lançant des haches sur les araignées, sinon vous serez emprisonné dans un cocon.

Niveau 13 :
Sautez sur le premier pilier à gauche, mettez-vous au milieu de celui-ci, puis à droite, encore à droite, toujours à droite.

TITUS™

(n'ayez pas peur, ce pilier est très proche mais plus haut), puis à gauche et sur la porte. Ne pas tomber au centre des nuages.

Niveau 14 :
The last level.

Un petit truc
Si vous éprouvez quelques difficultés dans les deux derniers niveaux, employez donc cette méthode : placez-vous contre la porte de départ et attendez patiemment que les monstres vous enlèvent toute votre énergie et, surprise, vous êtes immortel ! Cela vous permet ensuite de déterminer quel chemin comporte le moins de risques.

OPERATION WOLF

Tout est rendu infini ! Merci !!! Micro News !

```
2 FOR X = 53231 TO 53264 : READY .
C = C+Y : POKE X,Y : NEXT
3 FOR X = 816 TO 825 : READY C =
C+Y : MN=21+Y : POKE X,Y : NEXT
4 IFC = 4880 THEN POKE 157,128 :
SYS 53231
5 PRINT "DATA ERREUR, encore
plus cong !"
6 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84,
3, 169, 0, 141, 85, 3, 96
7 DATA 72, 77, 80, 72, 169, 165, 141,
169, 140, 141, 136, 136, 169, 9, 141
8 DATA 254, 128, 76, 48, 3, 169, 173,
141, 35, 137, 104, 173, 32, 208, 96
```

FORGOTTEN WORLDS

Quand vous arrivez devant le second monstre, le dragon de la poussière, évitez de mourir ou de perdre de l'énergie bêtement à cause des hommes-lézards qui s'échappent de sa bouche. Appuyez sur F2 et F3 et miracle, tous les hommes-lézards disparaissent !

SEGA

LORD OF THE SWORD

(envoyé par David Moreire)

Au début vous vous trouvez à Harfoot. De cet endroit, allez à Amon voir le magicien, puis dans la forêt d'Ulmo où se dresse l'arbre du peuple. Il faut le contacter par deux fois et après avoir entendu son message, retourner à Amon puis aller dans la forêt de Namo.
Là vous trouverez un arbre-esprit : tuez-le de quelques traits en évitant les projectiles qu'il vous enverra et vous obtiendrez l'emblème de la famille royale.
Une fois cela accompli, allez à Pherazon puis à Ithile et à Crem Bog, là se trouve le Nécromancien (Swamp Spirit), assaisonnez-le de flèches et donnez des coups d'épée sur le type qui apparaît de temps en temps. Après l'avoir occis, rentrez à Amon mais en passant par Ithile, allez voir l'homme dans la maison qui est ouverte, il vous donnera des flèches plus puissantes.
D'Amon, allez à Dwarkle puis à Lindon, entrez dans la maison qui vous ouvre ses portes et vous trouverez le maire de Lindon. Quand vous y aurez pénètre six ou sept fois, il vous sera dit que sa fille a été enlevée par le pirate. Allez sur l'île de Falas pour rencontrer ce pirate (pour le tuer il faut faire très attention car il est armé d'un boomerang), pointez-vous dans sa direction pour finalement l'éviter. Pour s'en débarrasser définitivement, il faut se mettre dans l'eau à l'extrémité de l'île, ainsi lorsque vous sautez vous retombez sans mal. A chaque fois qu'il s'approche, sautez et donnez un coup d'épée ; après sa disparition rentrez dans la grotte, vous y trouverez la fille du maire de Lindon. Rentrez à Dwarkle puis allez au mont Morgos, tuez Baruga à coups de flèches ou d'épée, puis jetez le livre que vous avait donné le magicien. Revenez alors à Amon où il vous donnera une épée plus puissante.
Allez ensuite au château Elder où vous devrez combattre cinq hommes en duel : au premier balancez des flèches et lorsqu'il sera proche de vous, donnez-lui un coup d'épée, faites subir au deuxième le même traitement mais plus longtemps. Face au troisième, abaissez-vous puis donnez des coups d'épée (même sauce pour le quatrième), enfin pour le cinquième sautez et donnez quelques coups d'épée près de son bouclier vert.
Quand vous aurez battu ces cinq hommes, le seigneur du château vous remettre une herbe dans un bocal - qui vous

PIXISOFT

LES JEUX D'ENFER

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-MSX-NEC-PC-SEGA-THOMSON

NOUVEAU!!! CONSOLE NEC NOUS CONSULTER

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM PRENOM ADRESSE	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
	TOTAL			

☐ Ci-joint mon règlement ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement (+30F)

FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)

TOTAL

Téléphoner pour les disponibilités

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU!!!
POUR 100 F *(port compris)*

CARTES 100 F
BANK PANIC-F16 FIGHTER GHOST HOUSE MY HERO-SUPER TENNIS-TEDDY BOY SPY VS SPY TRANSBOT

CARTOUCHES 1 MEGA 200 F
ACTION FIGHTER-ALEX KIDD-ALEX KIDD 3-ASTRO WARRIOR-AZTEC ADVENTURE BLACK BELT-BLADE EAGLE-CHOPLIFTER-CYBORGHUNTER-ENDURO RACER-FANTASIE ZONE-FANTASIE ZONE 3-GANGSTER TOWN-GLORAL DEFENSE-GREAT BASKETBALL GREAT BASEBALL-GREAT FOOTBALL-GREAT GOLF-GREAT VOLLEYBALL KUNG FU KIDD-MISSILE 3D-PINGUIN LAND-POWER STRIKE PRO WRESTLING-QUARTET RESCUE MISSION SECRET COMMAND-SHANGAI-SHOOTING GALLERY THE NINJA WONDER BOY WORLD GRD PRIX WORLD SOCCER ZILLION

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER-ALTERED BEAST ALIEN SYNDROME AMERICAN BASEBALL-BOMBER RAID-CALIFORNIA GAMES-CASINO GAMES-CLOUD MASTER-DOUBLE DRAGON FANTASIE ZONE 2-GALAXIE FORCE-GOLLVELIUS-MIRACLE WARRIOR-OUT RUN OUT RUN 3D-PSYCHOFOX-RAMBO 3 RAMPADE RASTAN-ROCKY-RTYPE-SHINOBI SPACE HARRIER-SPACE HARRIER 3D-TENNIS ACE THUNDER BLADE TIME SOLDIER-WONDERBOY 2 WONDERBOY 3-ZAXXON 3D-ZILLION 2 VIGILANTE.

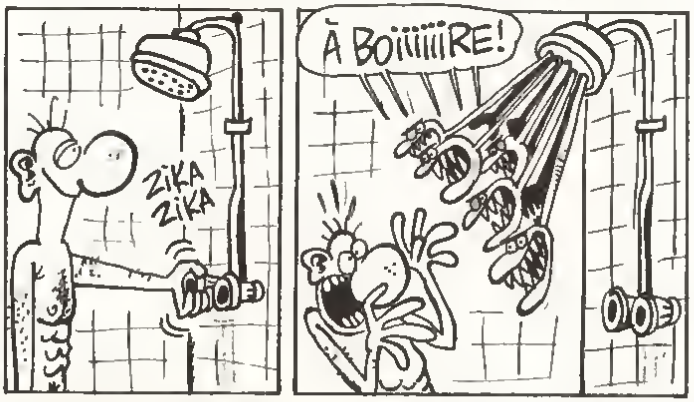
permettra d'aller détruire la statue du Mal. Mais, pour l'instant, sortez du château, retournez à Amon chez le magicien puis allez à Pharazon, rendez-vous de nombreuses fois dans la maison qui est ouverte. Là, vous découvrirez un passage vers la montagne Balala et un escalier apparaîtra à côté de la maison : prenez-le et avancez, ensuite ne prenez pas l'autre escalier, allez à gauche, vous finirez par arriver dans un labyrinthe. Allez tout en haut à gauche, Darksuma surgira du néant et pour le détruire donnez des coups d'épée sur tous les crânes qui se manifesteront, puis arrosez-le de flèches. Une épée apparaîtra : prenez-la !

Après avoir accompli cette dernière phase du jeu revenez à Amon, puis allez à Harfoot, non sans avoir rendu de nombreuses visites au type dans sa maison. Arrivé au mont Ozgul, le bocal d'herbes disparaîtra et vous devrez combattre la statue des méchants. Evitez les rayons qu'elle lance et sautez par-dessus ses flèches tout en tirant en position accroupie, car il est ainsi plus facile de toucher son point sensible. Une fois cette statue détruite, rentrez à Amon et allez au château Varlin, foncez à Shagart puis revenez à Amon et droit vers Lindon ! Partez de Lindon pour rentrer à Dwarkle et allez dans la direction du mont Morgoe. En arrivant au début du tableau où il y a des loups blancs, vous trouverez un escalier : il vous emmènera à Shagart. Empruntez-le et rentrez dans la maison ouverte. Vous serez dans un labyrinthe du style de celui de Balala. Dès l'abord vous trouverez un objet entouré d'un cadre vert ressemblant à une flèche, prenez-le et allez tout en haut à gauche du labyrinthe, là vous guette un monstre ressemblant à un zombi, tuez-le à coups d'épée car il se protège des flèches (faites attention car il disparaît pour réapparaître derrière vous). Une fois celui-ci mort, allez à Pherazon, à Amon et rentrez au château Varlin pour être couronné roi.

Quelquee trucs, astucee et conseils

Si vous rencontrez en chemin un monstre que vous n'avez pas envie de combattre, vous pouvez le faire disparaître en reculant et en l'amenant tout au bord de l'écran : avancez alors à nouveau. Avec une seule flèche vous pouvez tuer deux monstres à distance, si l'un se trouve au-dessus de l'autre. Lorsque vous êtes dans un village, pensez toujours à refaire le plein d'énergie dans les maisons et même si vous êtes saturé, allez-y, car les habitants peuvent en outre vous donner des informations. Lorsque vous êtes à la fin du jeu et que "The End" est affiché, vous pouvez revoir la fin s'il vous reste encore des vies : pour cela appuyez sur Reset et faites Continu, vous serez alors devant l'entrée du château Varlin. Certains monstres avec une épée peuvent vous voler le livre que vous donne le magicien au début du jeu, alors tuez-les vite.

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS



ATARI ST

CASTLE WARRIOR

Un petit truc...

(envoyé par Sébastien Demanet)

Prendre Diskdoctor et chercher 046E00010004, puis remplacer 01 par 00. Et voilà, le tour est joué et vous avez des vies infinies.

CASTLE WARRIOR

(envoyé par Frédéric Bardet)

Niveau 1 : le corridor de la Mort.

Les chauves-souris : celles qui sont le plus près du sol doivent être détruites dès qu'elles apparaissent entre les jambes du héros. Celles qui se situent à mi-hauteur, lorsqu'elles sont au niveau du torse. Et les plus hautes quand elles atteignent le front. Les bras, eux, peuvent être détruits lorsque le héros est face à une main repliée. Pour détruire le serpent jaune, restez au milieu de l'écran et frappez la première boule dès qu'elle arrive au sommet de la tête, puis la seconde quand elle arrive à la hauteur des épaules.

Le robot vert : si vous êtes au milieu de l'écran, décalez-vous d'un saut vers la droite et attendez qu'une boule arrive au centre. Pour la première, frappez lorsqu'elle arrive au niveau des épaules, la deuxième dès qu'elle se trouve devant les genoux. Ne jamais se décaler complètement contre le mur.

Niveau 2 : Oilsos.

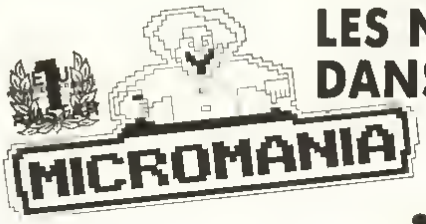
Dès le départ, envoyez-lui une lance dans la tête et sautez d'un cran vers la droite. Quant il retire sa patte gauche, revenez aussitôt devant et expédiez-lui une nouvelle lance dans le bras, puis repartez à droite (tout à fait contre le mur), et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Et ne perdez jamais le "timing".

Niveau 3 : la rivière.

Évitez ou détruisez les stalactites lorsqu'elles se situent à mi-hauteur. Pour les piranhas, il suffit de mettre votre bouclier à l'horizontale dès qu'ils se préparent à sauter.

TITUS™

A PARIS
LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA



Explosif !

Retrouvez Micromania sur FR3 dans l'émission SAMDYNAMITE tous les samedis à 20 h 30.

EXCLUSIF !

ST-AMIGA

DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY ..

DISC DEMO N° 2
INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY .

Si vous achetez 2 logiciels sur ST au AMIGA vous recevrez **gratuitement**, une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter.
Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F.**

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau — 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie
Niveau 1 Rayon Musique-Micro
75013 Paris Métro Place d'Italie
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

PRINTEMPS NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes 4e étage
75020 Paris Métro et RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY Niveau 1
Rayon Musique-Micro
Tél. 39.46.96.85

LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ de 2500 JEUX EN STOCK

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf.**

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!

ATARI ST COMPILATIONS

NOUVEAU

LES VAINQUEURS 299F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

LES GEN' D OR 249F
+BIO CHALLENGE
+R TYPE
+VOYAGER
+INTERNATIONAL KARATE +

LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLEKTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

LES BEST DE US GOLD 299F
+OUTRUN +1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 299F
+L ARCHE DU CAPITAINE
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLIARD
SIM +ACTION SERVICE+BOBO

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

ALTERED BEAST	199F
BARBARIAN 2(PSYGNOSIS)	245F
CABAL	199F
CHASE HQ	199F
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
CHICAGO 90	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
EYE OF HORUS	249F
FERRARI FORMULA 1	245F
GHOULS N GHOSTS	199F
HARD DRIVIN	199F
IVANHOE	199 F
KNIGHT FORCE	269F
LES INCORRUPTIBLES	199 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
LA MENACE	249F
COMPACT DISC LA MENACE	
(17 TITRES)	
MOONWALKER	199F
ONSLAUGH	199F
OPERATION THUNDERBOLT	
	199F
POWER DRIFT	199F
SLAYER	199F
SPACE ACE	449F
STORMLORD	199F
TOOBIN	199F
TURBO OUTRUN	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ALEX S MAGIC HAMMER	199F
ASTERIX	245F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBER	299F
DARK CENTURY	299F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DRAGON SPIRIT	199F
DRAKKHEN	299F
E.S.S (HERMES)	295F
FIGHTING SOCCER	199F
GARY LINEK HOT SHOT	195F
GHOST AND GOBBLINS	195F
HATE	199F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
HIGHWAY PATROL	249F
INFESTATION	249F
INTERPHASE 3D	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
LE FETICHE MAYA	249F
MANHUNTER SAN FRANS	349F
MATRIX MARAUDERS	199F
MYSTERY OF MUMMY	249F

EXCLUSIF ! ST AMIGA

DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY

DISC DEMO N° 2
INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY

MICROMANIA vous offre la possibilité d'essayer ces jeux avant de les acheter

25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 logiciels

NOUVEAUTÉS ST (suite)

NEVERMIND	199F
NORTH AND SOUTH	299F
OOZE	299F
OUTLANDS	199F
P47	249F
QUARTZ	249F
ROCK N ROLL	199F
SIM CITY	299F
SUPER SCRAMBBLE	199F
SUPER WONDERBOY	199F
THE GAMES SUMMER	199F
TIME	299F
TV SPORT FOOTBALL	349F
ULTIMATE GOLF	249F
XENOMORPH	249F

HIT PARADE ST

ALTERED BEAST	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BLOOD MONEY	245F
BLOODWYCH	249F
DOUBLE DETENTE	199F
DUNGEON MASTER EDIT	99F
INDIANA JONES	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDIANA JONES	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
NEW ZEALAND STORY	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
PAPER BOY	185F
PASSING SHOT	249F
PIRATES	269F
POPULOUS	249F
RICK DANGEROUS	99F
SHINOBI	199F
STUNTCAR	245F
THE STRIDER	199F
VIGILANTE	149F
XENON 2 MEGABLAST	249F

3D POOL	199F
ACTION FIGHTER	269F
BARBARIAN 2	199F
BATTLECHESS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CALIFORNIA GAMES	199F
CONFLICT EUROPE	249F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DRAGON	199F
DUNGEON MASTER	249F
FALCON	235F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INTERNAT RUGBY SIM	199F
KICK OFF	269F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLENIUM 2.2	249F
MR HELI	249F
OIL IMPERIUM	249F
OPERATION WOLF	195F
POPULOUS (DATA DISK	99F
RAINBOW WARRIOR	269F
ROBOCOP	199F
ROCKET RANGER	279F
RVF HONDA	269F
SILKWORM	199F
TARGHAN	245F
TIME SCANNER	199F
WEIRD DREAMS	235F
ZAC MAC CRACKEN	249F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS 249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIMUL +ACTION SERVICE+BOBO

PC HITS N 2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

CABAL	199F
BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIRIAD	185F
BLOOD MONEY	249F
CHICAGO 90	249F
DRAGON SPIRIT	249F
HARD DRIVIN	249F
INDIANA JONES	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
MI TANK PLATOON	399F
OPERATION WOLF	195F
POPULOUS	249F
SIM CITY	299F
SPACEMAN	349F
VETTE	299F
XENON 2	249F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	99F
A P B	249F
ASTERIX	245F
BATMAN	195F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBUZAL	249F
CAPONE (PHASER)	199F
CHESS MASTER 2100	299F
CONFLICT EUROPE	49F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAKKHEN	299F
EASTY WEST	249F
E.S.S (HERMES	295F
EYE OF HORUS	269F
HARD BALL 2	249F
HIGHWAY PATROL	249F
HILLSFAR	249F
INTERPHASE 3D	249F
KIEF THE THIEF	249F
LORDS OF RISING SUN	349F
LE FETICHE MAYA	269F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MI TANK (MIRRORSOFT)	349F
MATRIX MARAUDERS	249F
MYSTERY OF MUMMY	249F
NORTH AND SOUTH	299F
OOZE	299F
P47	249F
PAPERBOY	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
RVF HONDA	269F
SAMOURI	269F
SLEEPING GODS LIE	299F
SORCERER LORD	249F
SPHERICAL	249F
STARGLIDER 2	349F
STUNTCAR	249F
THE THIRD COURIER	345F
ULTIMATE GOLF	249F
UMS 2 NATIONS AT WAR	269F
VIGILANTE	199F
WEIRD DREAMS	249F

HIT PARADE PC

CARRIER COMMAND	349F
CHUCK YEAGER S AFT	299F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
FERRARI FORMULA ONE	349F
INDIANA JONES	299F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
KNIGHT FORCE	269F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

688 SUB MARINE	345F
AMERICAN ICE HOCKEY	249F
ARCHIPELAGOS	299F
BAAL	295F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CRAZY CARS 2	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
F16 COMBAT PILOT	245F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MILLEMIUM 2.2	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
SUPERSKI	345F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F
WATERLOO	249F
XENOPHOBE	269F

AMIGA COMPILATIONS

NOUVEAU

LES VAINQUEURS 299F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

LES GEN' D'OR 249F
+BIO CHALLENGE
+R TYPE
+VOYAGER
+INTERNATIONAL KARATE +

LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

ACTION AMIGA 299F
+LEVIATHAN
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLEKTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DE JEDI

PRECIOUS METAL 299F
+L ARCHE DU CAPIT BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDER CATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIM +ACTION SERVICE+BOBO

NOUVEAUTES AMIGA (à paraître) A NE PAS MANQUER

ADIDAS (?)	1??F
BATMAN LE FILM	245F
BATTLEVALLEY	199F
CABAL	245F
CHASE HQ	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
GHOULS N GHOSTS	249F
HARD DRIVIN	199F
IVANHOE	249 F
IT CAME FROM DESERT	299F
KNIGHT FORCE	269F
LES INCORRUPTIBLES	349 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
LA MENACE	299F
MOONWALKER	249F
ONSLAUGH	199F
OPERATION THUNDERBOLT	
	249F
POWERDRIFT	249F
SPACE ACE	449F
TOOBIN	199F
TURBO OUTRUN	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BLADE WARRIOR	249F
BOMBER	299F
CAPONE(PHASER)	199F
DRAGON SPIRIT	199F
DRAKKHEN	299F
DYNAMIC DEBUGGER	248F
GHOST AND GOBBLINS	245F
HIGH WAY PATROL	249F
INFESTATION	249F
INTERPHASE 3D	249F
LE FETICHE MAYA	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MATRIX MARAUDERS	199F
NORTH AND SOUTH	299F
OOZE	299F
POLICE QUEST 2	249F
POW (PHASER)	199F
QUARTZ	249F
SIM CITY	299F
SLAYER	199F
STORMLORD	199F
STUNTCAR	245F
SUPER WONDERBOY	249F
THE GAMES SUMMER	195F
ULTIMATE GOLF	249F

HIT PARADE AMIGA

ALTERED BEAST	249F
BARBARIAN 2	195F
BEAST(SHADOW OF)	349F
+TEE SHIRT GRATUIT	
BLOODWYCH	249F
CASTLE WARRIOR	245F
F16 COMBAT PILOT	245F
INDIANA JONES	199F
LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDIANA JONES	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
NEW ZEALAND STORY	245F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
PAPERBOY	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
SHINOBI	199F
SHOOT EM UP CONT	225F
THE STRIDER	249F
XENON 2 MEGABLAST	249F

[illegible]	1??F
3D POOL	199F
BATTLE[illegible]	249F
BL[illegible]	245F
CR[illegible]	249F
DE L[illegible]	985F
D[illegible]	249F
DOU[illegible]	199F
DUNG[illegible]	225F
FALCON	295F
FALCON [illegible]	199F
F.O.F.T	379F
KULT	249F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MR HELI	249F
OIL IMPERIUM	249F
PASSING SHOT	249F
PREDATOR	249F
RICK DANGEROUS	299F
RVF HONDA	269F
SCRABBLE	245F
SILKWORM	199F
SPACE QUEST 3	299F
STARWARS TRILOGY	249F
TEST DRIVE 2	295F
VIGILANTE	199F
WATERLOO	249F
XENOPHOBE	269F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur réedités a des prix clubs

ATARI-ST
ARCHON
BARDS TALE 1
BIONIC COMMANDO
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
STREET FIGHTER
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W CLASS LEADERBOARD

PC COMPATIBLES
ARCHON
BARDS TALE 1
BIONIC COMMANDO
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
SOLOMONS KEY
WORLD TOUR GOLF

AMIGA
ARCHON
BARDS TALE
BIONIC COMMANDO
FOUNDATION S WASTE
MARBLE MADNESS
OUTRUN
SKY FOX 2
STREET FIGHTER
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD

3615 MICROMANIA C'EST GEANT

ELU AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tel. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES VAINQUEURS 149/199 F

+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

LES BARBARES 149/199 F

+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERILLA WAR

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F

+STORMLORD (arcade)
+SUPERSCRAMBBLE
+SKATE CRAZY (sim. skate)
+NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ARTURA (aventure/action)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY L. HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot)
+TECHNOCOP (arcade)
+MOTOR MASSACRE (arcade)
+MARAUDER (shoot em up)
+[illegible]

LES 100% A D'OR 149/199 F

+ OPERATION WOLF
+AFTERBURNER
+R TYPE
+ TITAN

DEMENT !

Le pistolet MAGNUM 349 F pour CPC 464 et 6218 avec 8 jeux.

+OPERATION WOLF
+COOKIE+ROBO ATEMCK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULLSEYE

LA COLLECTION 175/245 F

+[illegible]
+BATMAN
+RAMBO
+GREEN BERET
+CRAZY CARS
+MATCH DAY
+MATCH POINT
+MAG MAX
+CAULDRON
+TOP GUN
+KONAMIS GOLF
+THE GREAT ESCAPE
+[illegible]
+[illegible]

NOUVEAU LE PHASER 349 F

compatible avec ATARI ST, AMIGA, PC COMPATIBLE ET AMSTRAD CPC (avec un jeu West Phaser)

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

CABAL	[illegible]
[illegible]	[illegible]
CONTINENTAL CIRCUS	[illegible]
GHOSTS N GOBLINS	[illegible]
HARD DRIVIN	[illegible]
KNIGHT FORCE	[illegible]
MOONWALKER	99 149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
POWER DRIFT	99 149F
TOOBIN	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	105 155F
BOMBER	[illegible]
BOMBUZAL	99/149F
DRAGON SPIRIT	99 149F
FIGHTING SOCCER	99 149F
JACK NICKLAUS GOLF	99 169F
KICK OFF	139 179F
KULT	149 199F
MAZEMANIA	99 149F
P47	99/149F
PANIC STATIONS	99/149F
RAINBOW ISLAND	99 149F
ROCK N ROLL	99/149F
SPHERICAL	99 149F
SUPER WONDERBOY	99 149F
TINTIN SUR LA LUNE	145 195F
WINDSURF WILLY	149 199F

HIT PARADE

[illegible]	[illegible]
BARBARIAN [illegible]	[illegible]
BATMAN [illegible]	[illegible]
CARRIER COMMAND	[illegible]
DOUBLE DRAGON	[illegible]
INDIANA JONES	[illegible]
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	[illegible]
MURDER EN VENISE	145 195F
NEW ZEALAND STORY	99 149F
OCEAN BEACH VOLL	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
SHINOBI	99/149F
THE STRIDER	99/149F
VIGILANTE	99/149F

JEUX POUR CONSOLES

SEGA

CONSOLES	
MASTER SYSTEM	990F
MASTER SYSTEM PLUS (Inclus le pistolet)	1149F
PISTOLET + 3 JEUX	359F
PISTOLET	249F
LUNETTES 3D	325F
CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F

NOUVEAUTES

CALIFORNIA GAMES	295F
CYBORG HUNTER	295F
CAPTAIN SILVER	295F
RAMPAGE	295F
R-TYPE	295F
TIME SOLDIERS	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	[illegible]
KENSEIDEN	295F
RAMBO 3	[illegible]
RASTAN SAGA	[illegible]
SHINOBI	[illegible]
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	[illegible]

ATARI 2600

BATTLE ZONE	95F
BEAMRIDER	95F
CALIFORNIA GAMES	145F
CARNIVAL	75F
CHOPPER COMMAND	[illegible]
COMMANDO	145F
DECATHLON	145F
DIG DUG	95F
DONKEY KONG	95F
ENDURO	95F
F14 TOM CAT	145F
FOOTBALL	95F
FROSBYTE	95F
GHOSTBUSTERS	95F
HERO	95F
JUNIOR PAC MAN	145F
KEY STONE KAPERS	95F
KUNG FU MASTER	95F
MARIO BROTHERS	99F
MEGAMANIA	95F
NIGHT MARE	95F
MS PAC MAN	95F
PITFALL	95F
PRO WRESTLING	95F
QUEST FOR QUINTANA	95F
RAMPAGE	135F
RIDDLE OF SPHINX	95F
RIVER RAID	95F
RIVER RAID 2	145F
SEAQUEST	95F
SOLARIS	145F
SPACE INVADERS	95F
SPRINT MASTER	145F
SUMMER GAMES	145F
TENNIS	95F
VANGUARD	95F
WINTER GAMES	145F
ZAXXON	95F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMSTRAD COMPILATIONS

EPYX ACTION 129 199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4X4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION

LES JUSTICIERS 145/195F
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

[illegible] [illegible]
[illegible]

STAR WARS TRILOGY 129 199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

LA COMPIL OCEAN 149 199F
+CARLOS DE CAPE [illegible]
+DALEY THOMPSON OLYMPI
+VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER

LE MONDE DE L'ARCADE 149 199F
+[illegible]+TIGER ROAD
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+[illegible] BLACKBEARD
[illegible]

GEANTS DE L'ARCADE 2 129 149F
[illegible]

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129 149F
+CYBERNOID+ELEKTOR+MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149 199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR

LES DEFIS DE TAITO 139 189F
+TARGET RENEGADE+FLYING SHARK+ARKANOID II
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT

LES BEST DE US GOLD 149 199F
+OUT RUN+GAUNTLET
+CALIFORNIA GAMES
+ROLLING THUNDER

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG ON+CHAMPIONSHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND FIELD+SNOOKER [illegible]

GOLD SILVER BRONZE 149 199F
[illegible]

SPECIAL ACTION 99 149F
+GRYZOR+[illegible]
+INT KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN K

ARCADE ACTION 115 165F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

THOMSON

Les Hits de GREMLIN 199 F
6 jeux
(Numero10 Avenger Krackout)
Les Hits de OCEAN 199 F
10 jeux (Arkanoid, green beret, Wizzball, Top Gun)
Autres logiciels sur 3615 MICROMANIA ou téléphonez au 93 42 57 12

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Navigator	149F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
10 Disq. vierges CPC	195F
ST Amiga	
10 Disquettes 3.5 DF DD	[illegible]
10 Disquettes 5 1/4 DF DD	[illegible]
Manette KONIX PC	[illegible]
Manette KONIX+Carte	[illegible]

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

NOM
ADRESSE
Code postal
Tél

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Precisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M L XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M L XL (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

[illegible] 19 F pour frais de remboursement [illegible]
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA C64 PC 1512 ATARI ST AMIGA

Niveau 4 : Jibbe.
Même principe que pour Olisos

Niveau 5 : Zandor.
Faites trois bonds vers le haut (indispensable) puis avancez trois fois. Évitez le premier éclair, puis dès que le chapeau de Zandor atteint le cinquième barreau (en partant du plus grand), trappez-le sans relâche (n'essayez même pas d'éviter ses sorts).

Niveau 6 : le retour.
Pour les espèces d'araignées jaunes, se positionner au centre de l'écran sans cesser de tirer jusqu'à ce que la première se fasse toucher, là, montez dans le coin supérieur gauche et redescendez en formant une boucle jusqu'au milieu de l'écran
Les verts violets : ne pas cesser de tirer et essayer de ce positionner face à eux ; lorsqu'ils sont trop nombreux, ne pas arrêter de bouger en faisant des boucles sans cesser d'appuyer sur le bouton de tir.
Les dragons : ils lancent des boules de feu qui peuvent être détruites en leur tirant dessus
Bonne chance !

NINTENDO

GRADIUS

(envoyé par Dao Vu)

Niveau 3
Armes conseillées : le tir double et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique.
Si vous avez des problèmes avec les sphères des Mazars, allez en bas et dès que celles-ci apparaissent, tirez le plus grand nombre de fois dans leur direction
Quand la sphère s'ouvre, montez peu à peu pour éviter les Tilds, mais toujours en tirant. Grâce é vos options, la sphère finira par exploser. N'allez surtout pas tout en haut, la sphére suivante apparaîtrait dans votre direction et vous devriez répétez l'action dans le sens inverse. Si vous détruisez plus de dix têtes de moais, vous serez projeté au niveau 5

Niveau 4
Armes conseillées : le laser pénétrant et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique.
Rien de particulier, mais faites attention aux canons mobiles qui tirent dans tous les sens et anticipent sur vos manœuvres

Niveau 5
Armes conseillées : le laser pénétrant, une option et plusieurs capsules de vitesse.
Ces armes sont nécessaires, car dés que des créatures antennoïdes se manifesteront, votre vaisseau ralentira. Tirez sur les sphéres rouges de leurs bras et ceux-ci exploseront

JEUX OFFERTS PAR BANDAI - NINTENDO

MSX

FINAL ZONE

(envoyé par David Martori)

Tableau n°1 :
Au début du jeu, il y a des rochers sur la droite. Dans le creux qu'ils forment, tout au fond, vous trouverez un pistolet-mitrailleur, arme indispensable pour finir le tableau.
Le char ne pose pas de problème, tirez une grenade et si celle-ci le touche, il ne tirera plus pendant un trés court instant : profitez-en pour aller dans la direction opposée à celle où il va.
Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Tableau n°2 :
Ce tableau ne pose aucun problème à la fin quand le char apparaît, placez-vous derrière la barrière et tirez à la grenade, il ne pourra pas vous atteindre

Tableau n°3 :
Rien de particulier á divulguer, si ce n'est qu'il faut exécuter un slalom entre les balles et faire trés attention aux hommes-grenouilles en noir, car ils sont coriaces

Tableau n°4 :
Le tableau n'est pas difficile à passer .. Quand le char apparaît, il suffit de se placer entre le bas de l'écran et les buissons, le char ne pourra pas vous toucher et vous n'aurez plus qu'à le détruire à la grenade

Tableau n°5 :
Arrivé à la moitié du tableau, vous verrez six piliers ; à droite il y a de l'herbe, placez-vous sur celle-ci tout en vous collant contre la partie droite du tableau et avancez : surprise, vous obtiendrez une clé puis un fusil à lunette ! Il n'y a aucun moyen de se protéger contre le char, utilisez la même méthode qu'au tableau n°1. Une fois le char détruit, si vous avez réussi à vous emparer d'une clé, vous irez au tableau 0 qui est un tableau secret

Tableau n°0 :
Il est très facile à passer, de plus le char de fin de tableau espace parfois ses tirs : le détruire au fusil à lunette

Tableau n°6 :
Celui-ci est aussi facile que le tableau n°0 , de plus il n'y a pas de char à la fin, mais deux bunkers qui tirent par intermittence, il faut tirer sur celui qui est ouvert
Une fois l'un des deux détruit, le jeu est terminé

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 16 (1) 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEUR MSX

MSX1
YAMAHA YIS 503 ..... 990F
+ 3 cartouches de jeux
MSX2
Philips NMS 8235 ..... 3490F
MSX2 avec lecteur de disquettes 360 K livré avec logiciel Home Office Designer + traitement de texte, etc.

MANETTES DE JEUX

Quickjoy 122 tir automatique 99F
Pour jeux de sport : Hyper shot 99F

MONITEURS

Moniteur Philips 1 990F
Couleur 2 690F
Monochrome 990F

DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 SF 140F
Disquettes 3 1/2 MF / 2DD (boîte de 10) 190F
Boîte rangement 5 1/4 - 3 1/2 ..... 75F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 ..... 2 690F

Super Leydock : 2 méga	345F	Ninja Kun : mégarom MSX2	290F
Rastan Saga : 2 méga MSX2	345F	Scramble Formation : 2 méga MSX2	260F
Druid : mégarom MSX2	290F	Topple Zip : mégarom	290F
King's Valley 2 : MSX1/MSX2	290F	Nemesis 3 MSX1/MSX2	345F

CARTOUCHES MSX à 230F

Bosconian, Dig Dug, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, Knightmare, Nemesis 2, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze Of Galious, Eggerland Mistery 2, Soccer, Kung Fu 2

CARTOUCHES à 149F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Time Pilot

CARTOUCHES à 99F

Magical Kid Wiz, Backgammon, Raid on Bungeling Bay, Lode Runner.

CARTOUCHES à 190F

Athletic Land, Eggerland Mistery, Hole in One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Sky jaguar, Space Camp, Super Cobra, Yie Ar Kung Fu, Night Shade

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230F

Hole In One Special 230F
King kong 345F
Metal Gear 290F
Vanpire Killer 290F
USAS 290F
F1 Spirit 230F

CARTOUCHES à 79F

Pig Mock, Mr Ching, Step Up, Mue, Fruit Search

CARTOUCHES à 290F

Arkanoïd 2 + manette MSX 2, Dragon Buster MSX 2,

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port* ..... Total : .....

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Votre ordinateur .....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

AMIGA ATARI ST

KULT

(envoyé par Patrick Velasco)

Tout d'abord quelques conseils :
Dans tous les combats, si ceux-ci ne se terminent pas, utilisez le Killer. Durant les épreuves, ne jamais se battre contre un tuner, faites-le dans l'Anno. Les épreuves peuvent se faire d'ailleurs sans ordre précis, mais n'oubliez pas que le mouche est le seul objet qui ne peut être repris. Il est préférable de garder cette épreuve pour la fin (en revanche, "le pendu" peut se faire sans objets). A l'échangeur, pour les deux premiers objets échangés, le crâne se trouve à droite ; le troisième est à gauche et le quatrième se fait au hasard.
Si vous désirez explorer le jeu (c'est très conseillé), il y a trois salles à éviter, elles ont peu d'intérêt et sont remplies de protozorks : le parvis, la salle de garde, et l'antichambre. Le reste peut se faire sans grand danger.

Les épreuves :

Le mur (poignard) :
Appuyez sur le zone trois puis la zone deux. Allez à une des deux portes sur le côté, montez sur le marche et mettez le couteau dans la fente du . chevalier (pardon, je l'ai pas fait exprès !). Reprenez le couteau et allez dans le passage de droite, mettez le main dans le trou et revenez en arrière, puis filez tout droit pour sortir.

De profondis (corde) :
Attendez. Attrapez le crochet du plafond avec la corde. Attendez deux fois et sautez sur le monstre. Récupérez la corde et attendez de nouveau.

Les jumeaux (gobelet) :
Ici ça se complique ! Allez dans la salle de la source, inspectez le fontaine et appuyez sur l'œil découvert. Remplissez le gobelet et allez dans le salle des jumeaux. Videz le gobelet dans la bouche du serpent de gauche que l'on aura préalablement ouverte (ainsi que l'autre), prenez le dé et lancez-le. Il va faire un deux (à retenir). Ensuite mettez-le dans la bouche du serpent de droite. Passez par la porte en face. Soulevez les mains de façon à former un deux, puis appuyez sur la tête de serpent. Inspectez le gravure qui vient de s'ouvrir et retenez la figure inscrite dessus. Puis direction le source. La plaque de pierre s'est transformée en six cubes. Repérez celui qui a la même marque que celle de la gravure et ouvrez-le (attention ça change). Sortez et le tour est joué...

Le pendu (la lanterne) :
La lanterne n'est pas indispensable, si vous ne l'avez pas, balancez un coup d'hypervision, c'est la même chose. Montez sur la plateforme en vous accrochant à la corde de gauche, poussez le levier et inspectez le creux de la plateforme. Si vous appuyez sur l'œil au-dessous du levier, vous accédez à une trappe qui mène aux cavernes sous la montagne. Ne vous inquiétez pas, nous irons y jeter un œil tout à l'heure (si,si, c'est promis !). Enfin, sortir.

En présence du scorpion (mouche) :
Ici aussi c'est un peu plus compliqué. Priez (ou parlez) devant la statue. Allez à la "toile" par la porte d'en face. Rampez sur la toile et offrez la mouche à la vieille (euh ! pardon, la personne âgée !). Refusez de l'embrasser (on n'est pas là pour ça, non mais !) et donnez la mouche à l'araignée bleue. Sortir. Mettre l'araignée rouge dans la bouche de la statue et surprise c'est son mec ! Passez par la trappe et c'est fini.

Comment s'en tirer définitivement :
Donner le dernier crâne au garde de l'échangeur et, comme le dit le fœtus, c'est la gloire ! Vous êtes promu Divo, ce qui signifie dans le patois protozorkien "celui qui va être sacrifié". Suprême honneur, n'est-ce pas ? Si vous suivez les ordres des gardes, c'est ce qui va vous arriver. Il faut donc réagir et prendre quelques initiatives pour vous en sortir.
Prenez le passage pour aller dans l'Anno et cherchez le passage qui mène vers l'extérieur de l'Anno (il y a toujours un garde devant). Tuez le garde (avec le killer) et prenez-lui son zapstik qui est la seule chose utile sur cette foutue planète. Précipitez-vous dans le passage et prenez la première à gauche, puis de nouveau à gauche. Tirer le verrou de la porte et passer les barreaux. Charmante la balade, non ? Utilisez le killer sur le Deillos (le monstre en français) qui va alors bouder sur la plateforme. Plongez dans l'eau et passez un coup de scanner. Dirigez-vous vers la sortie découverte qui mène dans les galeries sous la montagne. Allez tout droit, à gauche et tout droit .. Tiens, il y a quelqu'un ! Acceptez de poser vos armes et racontez à ce quidam la vérité sur votre présence. Passez un coup de scanner pour découvrir le sarcophage que vous allez ouvrir. Récupérez tous les objets présents dans la pièce et buvez la fiole (elle vous redonne de l'énergie psychique et il en reste une gorgée). Prenez le tunnel de

TITUS™

INFORMATIQUE
INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél 43 38 96 31
Fax 43 38 11 86
metro Republique

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tel 20 42 09 09
metro gare

Place du Capitole
37, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tel 16 (1) 43 38 96 31
ouverture le 09/11/89

Une fin d'année Folle Folle Folle
Exemple. 520 STE étendu à 1 Mo
4380 F
POSE COMPRISE

Grand Jeu du 01/11/89 au 31/12/89

Gagnez 1 Semaine en Tunisie
(séjour + voyage pour 2 personnes)
1 ATARI 520 STE
10 Jeux Batman

pour participer à ce jeu (gratuit sans obligation d'achat) retirez dans l'une de nos agence ULTIMA, la carte Privilège (vous offrant des remises toute l'année) tirage fin decembre

Heures d'ouverture
10H à 19H
NON STOP

PROMO 1 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec cordon péritel
+ KIT STARTER
JEUX, [illegible] GOLF, CRAZY CARS, SUPER SKI + [illegible] PAINT + traitement de texte KINDWORDS
+
CADEAUX, 10 Disquettes + 10 logiciels + Joystick + Boîte de rangement 40 disquettes
3990 F
avec moniteur couleur 1084P = 6480 F
avec moniteur couleur = 5490 F

PROMO 2 : AMIGA 500

AMIGA 500 avec cordon péritel
+ KIT STARTER
voir Promo 1
+ CADEAUX: voir Promo 1
+ EXTENSION 512Ko
+ HORLOGE
4690 F
avec moniteur couleur 1084P = 7180 F
avec moniteur couleur = 6190 F

ATARI 520 STE

+ KIT ULTIMA GAMES 1
CADEAUX d'une valeur de 2200 F
1 SUPER JOYSTICK
+ 50 LOGICIELS
traitement de texte, dessin, musique...
NOMBREUX JEUX dont
10 ORIGINAUX figurant parmi les meilleures ventes 1989 à choisir dans notre vitrine
+ 10 DISQUETTES
3490 F

ATARI 520 STE Couleur

+ MONITEUR COULEUR [illegible]
+ KIT ULTIMA GAMES 2
CADEAUX d'une valeur de 4300 F
1 SUPER JOYSTICK
+ 60 LOGICIELS
traitement de texte, dessin, musique...
NOMBREUX JEUX dont
20 ORIGINAUX figurant parmi les meilleures ventes 1989
+ 10 DISQUETTES
5490 F

SEGA 16 bits / NEC

EN EXCLUSIVITÉ CHEZ ULTIMA
SEGA MÉGA-DRIVE 16 Bits
fonctionne sur tous les téléviseurs "péritel"
DISPONIBLE
2350 F

SEGA MÉGA-DRIVE
+ ALEX KIDD
2550 F

NEC PC ENGINE
1790 F

ATARI 800 XL

ordinateur ATARI le plus vendu au monde, 8 bits, 64 Ko, Basic intégré, cordon péritel
249 F

+ 2 JEUX PACMAN et POLE POSITION ou autres
+ 1 SUPER JOYSTICK ATARI
390 F

Plus de 50 titres disponibles

Facilités de paiement en plusieurs fois sans intérêt crédit CETELEM [illegible] marchandise en novembre et payez [illegible] Mars

ATARI 1040 STE

1040 STE = **5490 F**
avec KIT ULTIMA GAMES 1
1040 STE = **7490 F**
avec KIT ULTIMA GAMES 2

ATARI 1040 STF

1040 STF = **3690 F**
1040 STFM = **4690 F**
avec KIT ULTIMA GAMES 1
1040 STFM = **5790 F**
avec KIT ULTIMA GAMES 2

EXTENSION STE/F

[illegible] **690 F**
[illegible] **690 F**

Envoi express sous 24H

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTA - 75011 PARIS

Nom:
Prenom
Adresse
Code Postal
Ville
Tel
Carte bleue n°
Date d'expiration
Signature.

Designation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F matériel 140F
Les prix sont ttc les promos ne sont pas cumulables

Total ttc

gauche et avancez, passez la trappe et vous vous retrouverez dans le réfectoire. Reculez pour aller au "seuil de la vérité". Éliminez la prêtresse et mettez l'œuf reçu après les épreuves dans la bouche ouverte de la statue murale. Inspectez le lutrin at prenez la statuette de Saure per télékinésie (à gauche sur la tête). Sortez par le passage et allez "en présence de Dieu" puis à "l'apaisement des puissances". Et dire que vous devriez être sur l'autel !

Tuez le première prêtresse, et attention pour le deuxième, lui brouiller l'esprit (comme les œufs) et lui faire boire le reste de la fiole. Eh oui ! vous venez de retrouver votre partenaire, charmente d'ailleurs ! Vous avez bon goût.

Retournez "en présence de Dieu" et allez "au repos de Saura", non pas pour y faire ce que vous pensez (bande de petits satyres et ric et rac !) mais pour déposer la statuette de Saure dans la niche qui se trouve à côté de l'autre. Mettez le singe dans le tunnel qui vient de s'ouvrir et retournez "en présence de Dieu". Compter les étoiles du mur d'en face et... ça s'ouvre !

Dernier acte :

Entrez dans le passage, fermez le porte avec le levier du fond (sans intérêt mais ça fait passer le temps) et alors... infâme chien, vermisseau immonde, agenouille-toi, car le grand Dieu Zork en personne arrive !

Utilisez le killer pour tuer Zork, qui n'est pas immortel comme tout dieu qui se respecte. L'autre salaud qui n'a rien compris, va essayer de s'enfuir en prenant votre fiancée en otage. Fermez alors le trappe au-dessus de lui par télékinésie et brouillez-lui l'esprit. Une espèce de petite pieuvre parasite va alors lui sauter dessus et en prendre le contrôle, car c'est elle la véritable responsable de tout ce bordel. Attendez qu'ils arrivent en haut, il va alors lâcher votre copine pour ouvrir la trappe, et à ce moment-là, utilisez le couteau du sacrifice et balancez-lui dessus...

Épilogue :

Nos héros sortent alors de cette immonde ville, alors que le Fœtus nous apprend la véritable histoire de Zork. Ils s'envolent alors avec les autres tuners à bord de la soucoupe, pour une planète inconnue et je l'espère pour nous, la suite de ce formidable jeu de l'Ère Informatique. Gloire à Exxos !

ATARI 800XL/XE

Quelques rapides conseils qui s'étalent sur dix-sept jeux !

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pour aller au niveau 22, aller niveau 2, tuer tous les aliens puis prendre le rouleau de peinture. Dès que vous l'avez, tapez 3 et Start en même temps.

CAVERN OF MARS

Appuyez sur Shift-Control-Tab en même temps pour accéder au niveau supérieur.

KING'S QUEST

Quand voue mourez, appuyez sur la touche Reset et vous pourrez continuer le jeu.

THRESHOLD

Retirez la disquette *Threshold* du lecteur après le chargement. Chaque fois que le lecteur recommencera à tourner vous monterez d'un niveau. Insérez alors la disquette au niveau désiré.

JUMPMAN

Au premier niveau, allez tout au fond de l'écran à droite, puis tapez 54 354 et le numéro du niveau auquel vous voulez parvenir.

DONKEY KONG JR

Mettre le jeu en mode Pause, appuyez sur Shift et en même temps taper BOOGA. Dès lors, mettre le jeu en mode normal, pressez S pour changer de tableau et K pour rendre le bébé singe invincible face aux monstres.

CRYSTAL CASTLES

A chaque niveau du jeu (pas nécessairement chaque labyrinthe), il y a une fenêtre d'où vous pouvez sauter deux niveaux. Dans le premier tableau, elle est à la gauche de l'écran.

MINER 2049

A n'importe quel moment du jeu, tapez 213 782-6861 puis pressez Shift et le nombre-clé du niveau auquel vous voulez aller.

OLLIES FOLLIES

Pour aller au cinquième écran, tapez FANDA, au dixième, FRANK, au quinzième, NORBI, et enfin pour vous rendre au vingtième, tapez ZOOM.

RESCUE ON FRACTALUS

Tapez L ou START et vous atterrirez. Avant de toucher le sol, appuyez sur la touche droite de contrôle du curseur ou sur SELECT, vous êtes alors en position de vol stationnaire.

STAR RAIDERS 2

Avant de mettre en marche l'hyperespace pour aller dans un des deux systèmes solaires (Prochon et Celos IV), coupez les shields.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pour aller au niveau 4, rendez-vous au

AMIGA Power

Pour recevoir gratuitement un exemplaire d'Amiga Power directement chez vous, complétez le coupon réponse à droite et retournez le à l'adresse suivante

BAB MICRO 7, rue de Coursic 64100 BAYONNE

Chers passionnés de l'Amiga,

Une bonne nouvelle pour tous les passionnés de l'Amiga ! Une nouvelle revue entièrement dédiée à leur machine préférée est née, de plus nous avons décidé de vous offrir le premier numéro gratuitement ...

Vous découvrirez des tonnes d'informations sur les meilleurs utilitaires, sur les jeux, des trucs et astuces, des interviews, une sélection des meilleurs logiciels du domaine public, de "bonnes affaires" réservées aux abonnés, des tas de jeux, des previews... etc

L'Amiga est une machine extra-ordinaire, sans aucun doute le meilleur micro-ordinateur du monde, autour duquel se développe, chaque jour un peu plus, un univers de créativité à part entière, tous les mois nous nous efforcerons de vous tenir au courant de tout ce qui bouge dans la dimension Amiga. .

Cette offre est limitée à un numéro par personne, joignez une photocopie de la facture d'achat ou du bon de garantie de votre Amiga. . Dépêchez-vous, une surprise vous attend !

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

AMIGA ( ) 500 ( ) 1000 ( ) 2000

PACK # 1 MUSIQUE

FIRST APRIL
CRASH DISK
ACID MEGAMIX
DIGITAL SOUND # 1
AMIGA SOUND # 1

Une sélection des meilleures démos musicales disponibles sur Amiga

PACK # 2 UTILITAIRES

VIRUS KILLER'S PACK # 1
RAY TRACING PACK
SOFTS DE DESSIN
UTILITAIRES DISK # 1
UTILITAIRES DISK # 2

En cinq disquettes, des dizaines de programmes utilitaires choisis parmi des milliers

PACK # 3 GRAPHISME

SAMANTHA FOX 2
MY FAIR
TOPLESS GIRLS
CASCADE WORLD.
HAM JONATHAN HUE

Les plus belles images que vous puissiez offrir à votre Amiga sont sur ces 5 disquettes

PACK # 4 GRAPHISME

JONGLEUR KANANKHAS
NEWTEK REEL # 1
NEWTEK REEL # 2
SLIDE SCULPT 3D
SPACE MOVIE ANIM'

Quelques exploits graphiques, plusieurs programmes nécessitent 1 méga de mémoire

PACK # 5 MUSIQUE

SOUND STUDIO ONE
MAHOMEY et KAKTUS
ENEMIES MUSIC III
AMIGA SOUND # 2
DIGITAL SOUND # 2

Une sélection des meilleures démos musicales disponibles sur Amiga

Nous avons sélectionné pour vous, parmi plusieurs centaines de disquettes, les meilleurs titres de chaque catégorie, regroupés en 6 packs de 5 disquettes chacun.
Le prix du pack : 100 F

BON DE COMMANDE

PACK # 1 ☐ PACK # 4 ☐
PACK # 2 ☐ PACK # 5 ☐
PACK # 3 ☐ PACK # 6 ☐

FRAIS D'ENVOI EN RECOMMANDE (15 F) ☐

PACK # 6 JEUX

MEGA QUEST
LADY BUG
CHESS 2.0
TRON MEGAFORCE
REFLEXION GAMES # 1

Une super sélection de quelques superbes jeux disponibles dans le domaine public

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL et VILLE : _____

Règlement joint par :
Chèque bancaire
Mandat postal
Montant : F _____

PDS FREE LINE 7, rue de Coursic 64100 BAYONNE TEL. : 59.59.39.65

niveau 1 et prenez le pot de fleurs, puis appuyez sur 1 et START en même temps. Pour accéder au niveau 8, allez au niveau 5 prendre le cafetière, puis appuyez sur START. Pour accéder au niveau 14, allez niveau 10, prenez la fourche puis appuyez sur 5 et START en même temps. Pour aller au niveau 15, rendez-vous au niveau 3, prenez le gobelet (celui qui se trouve à gauche en haut) puis appuyez sur 4 et START. Enfin pour vous rendre au niveau 19, allez au niveau 16, mettez la flèche du tube vers le gauche, prenez la tarte et appuyez sur 9 et START.

SUPER HUEY

Pour avoir un nombre de missiles infini tapez "POW" puis "ASN" et "COM", et enfin "LAR". Dès lors, tirez un missile ; mais avant qu'il ne disparaisse appuyez sur Reset, vous pourrez alors constater que les missiles sont à votre disposition à l'infini.

SPINDIZZY

Lorsque vous êtes connecté au menu, appuyez sur ESC et vous obtiendrez des indications.

GHOSTCHASER

Tapez à n'importe quel moment du jeu "FANDA" et vous atterrirez dès lors au deuxième et dernier niveau (c'est-à-dire les souterrains).

GHOSTBUSTERS

Lorsqu'on vous demande "name", tapez "P puis M" et lorsqu'on vous demande "account number", tapez "$984". Vous obtiendrez alors $100 000. Tapez "GOO" puis "11111111" et vous entrerez alors en possession de la bagatelle de $246 000.

PITFALL

Commencez le jeu en appuyant sur OPTION, vous obtiendrez ainsi des vies infinies.

TITUS™

AMSTRAD CPC

RAMBO 3

(envoyé par Xavier Andrieu)

Base 1 :
Allez vers la droite, prenez la porte puis allez de nouveau vers la droite. Montez puis prenez la porte. Montez à nouveau, prenez les flèches, montez encore. Enfilez le couloir sur la droite, prenez la trousse de secours, descendez. Puis à droite, descendez jusqu'en bas, prenez la porte, prenez la boîte ammo (ammo = ammunition). Prenez l'autre porte, prenez les lunettes. Utilisez les flèches, reprenez la porte et tirez aussitôt pour ne pas vous faire avoir. Reprenez l'autre porte (ça devient une habitude) et tirez de nouveau après l'avoir franchie. Montez, prenez la porte sur la gauche. Montez (encore ?), prenez la trousse de secours, prenez le porte à gauche. Descendez, prenez le silencieux. Remontez, prenez la porte et tirez aussitôt. Descendez. Prenez la porte. Montez, tournez à gauche. Prenez la porte et tirez. Tournez à droite. Montez, prenez à gauche, prenez la porte, prenez la batterie pour lunettes. Allez à gauche. Tuez le Russe. Prenez la boîte ammo (les munitions), repassez la porte. Montez, prenez encore la porte (maudite porte !). Tuez les Russes un peu trop gênants. Prenez le détecteur de mines, reprenez cette foutue porte. Descendez, tournez à droite. Continuez jusqu'au mur. Remontez, tournez à droite. Descendez, prenez la clé, remontez, tournez à gauche. Montez à nouveau. Prenez le porte en haut. Tournez à gauche, actionnez l'interrupteur. Repartez. Reprenez la porte. Redescendez, retournez à gauche. Reprenez le couloir. Retournez à droite. Reprenez la porte. Retournez à droite (jusqu'au mur). Redescendez.
Reprenez la porte. Remontez. Reprenez l'autre porte. Reprenez la porte en face. Redescendez. Reprenez la porte, montez un peu (sans changer de tableau, hein ?). Prenez la porte et tirez aussitôt. Descendez. Tuez le Russe, prenez la porte et tirez. Prenez le tube phospho. Montez et tirez. Prenez l'autre porte et tirez. Prenez la porte de la cellule...
Et vive la liberté.

Base 2 :
Utilisez la batterie pour lunettes, puis mettez-les. Passez sur le côté des rayons infrarouges puis montez. Prenez la porte puis prenez le revolver. Utilisez le revolver puis le silencieux. Reprenez la porte puis tournez sur votre gauche. Prenez la porte puis emparez-vous de la trousse de secours. Montez. Prenez la porte du haut. Allez vers la gauche. Dépassez le trou. Descendez et prenez la clé. Descendez, utilisez la clé pour ouvrir la porte blindée. Prenez la batterie pour détecteur de mines. Sortez, allez sur la gauche jusqu'à ce que vous soyez face à un mur. Remontez, continuez tout droit jusqu'à une porte blindée. Utilisez la clé. Sortez. Descendez et actionnez l'interrupteur. Remontez. Reprenez la porte. Descendez, tournez à gauche. Continuez jusqu'à une porte blindée, et là oh miràâcle ! le trou a disparu. Utilisez la clé noire et ouvrez la porte. Prenez les gants. Redescendez puis allez sur la droite. Passez entre le mur et les caisses. Continuez tout droit et tuez ces deux zigotos de Russes. Sortez, prenez la porte d'en face. Prenez la porte de droite, puis celle du haut. Tournez à droite et utilisez la clé noire pour ouvrir la porte blindée. Passez la porte puis descendez. Utilisez les gants puis poussez la porte de la cellule - vive la liberté !

Base 3 :
Allez à droite jusqu'à ce que vous arriviez vers un tableau où il y a une porte. Franchissez-la et allez vers le bas jusqu'à ce que vous arriviez à une porte. Entrez. Utilisez le tube phosphorescent. Descendez, passez la porte. Descendez encore et prenez l'uniforme. Remontez, passez la porte puis descendez ensuite jusqu'à ce que vous trouviez une autre porte. Si vous avez mis l'uniforme, ne tirez pas, ne touchez personne, passez la porte et descendez. Vous trouverez les flèches explosives. Remontez, passez la porte et allez à gauche. Tuez les Russes gênants et allez vers le gauche. Une fois arrivé au mur, remontez et prenez la mitrailette au passage. Continuez à monter et vous arriverez devant une porte de cellule avec des prises électriques sur le côté. Tirez une flèche explosive sur une des prises. Passez le porte et dirigez-vous vers l'oreiller de le couchette jusqu'à ce que l'ordinateur affiche : "WELL DONE YOU HAVE RESCUED COLONEL TRAUTMAN !"

■

• DEPOT-VENTE
• MATERIELS
ET LOGICIELS D'OCCASION
TOUTES MARQUES

• PRIX CANONS
• NOUVEAUTES
TELEPHONEZ-NOUS !

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITE
43.42.18.54

MSX

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720K
+ digital d'images intégré
+ logiciel de traitement d'images
6 490 F

DES NOUVEAUTES

• Xanadu	290 F
• R Type	310 F
• Dragon Slayer IV	290 F
• 1942	290 F
• Xevious (MSX2)	310 F
• Hydlide III	345 F
• Kontra (MSX2)	395 F
• Fireball (MSX2)	310 F
• Greatest Driver (MSX2)	310 F

+ SUPER PROMO

MSX Computer
89 bis, rue de Charenton
75 012 Paris
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h M°Ledru Rollin
Gare de Lyon

AMIGA

PRIX CANON

• Amiga 500 + péritel + cadeau	
• Extension mémoire A501	1 390 F
• Lecteur de disquettes 3 "/2	1 290 F

LOGICIELS

• The Strider	
• Space Ace	
• The Beast	299 F
• Stormlord	

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Aégis Sonix	470 F

NOUS CONTACTER

SEGA

Console SEGA + 2 poignées + Hang-On
990 F
JEUX NOUS CONTACTER
+ Reprise de jeux + occasions

ATARI

Atari 520ST

PRIX CANON

• Stunt Car
• Batman
• The Strider

PERIPHERIQUES

Moniteur couleur Philips 8832 (600x285)	2 290 F	Imprimante MPS 1500 couleur	2 290 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360x285)	1 790 F	Manette Quick Joy 3 Tir automatique, microswich	Promo
Imprimante MPS 1230 mono	1 550 F	Manette Quick Joy 5 + compteur	Promo
		Tapis pour souris	55 F

CONSOLE NEC

POUR LA CONSOLE ET LES JEUX APPELEZ-NOUS!

PREPAREZ NOEL AVEC NOUS DES MAINTENANT

CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

Dans la limite du stock disponible

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à J.S.I. - 89-89 bis, rue de Chorenton - 75012 Paris - Tél. : 43.42.18.54

Nom ..... Je vous commande le materiel suivant .....
Prenom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal ..... Pour un prix de ..... F + frais de port
N° tel ..... Marque de l'ordinateur ..... (Frais de port 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le materiel)

Reglement par cheque ou mandat a l'ordre de J.S.I
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptees en magasin - Cheques Micro News acceptes

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

LE COURRIER DE Rosie Tournette

Les tracssseries de la rentrée n'ont pas paralysé vos slertes stylos : j'si reçu un monceau de courrier. Parmi ces missives, des tonnes et des tonnes de lettres d'smour. Ce qui n'est pas pour me dépisire...

LE MEILLEUR

Salut Rosie,
Ma question sera très simple : à l'heure actuelle, compte tenu de l'évolution du marché informatique et des logiciels, quel est le meilleur ordinateur, au niveau du rapport qualité/prix et de la bibliothèque de logiciels (utilitaires et jeux) ? Voilà, c'est tout !
(Mathias, Paris)

Ah, la question d'enfer ! La réponse à votre question est double.
Dans le domaine des jeux, l'Atari ST et l'Amiga 500 se valent à peu prés (Atari a dernièrement comblé son retard sur l'Amiga 500 avec la sortie du 520 STE). Donc pas d'états d'âme à avoir de ce côté-là.
En revanche, leurs routes divergent en ce qui concerne les utilitaires, car chacun s'est spécialisé dans des domaines bien précis : la PAO, le traitement de texte et la musique sont les domaines réservés (ou presque) de l'Atari, tandis que le graphisme et la vidéo sont les domaines chéris de l'Amiga. Tout cela risque de changer bien évidemment puisque les constructeurs préparent dès maintenant dans leurs laboratoires secrets les machines de l'an 2000.

CARALI AU BOULOT !

Cher Micro News (si, si, sans déconner, je le pense vraiment),
Voici une lettre écrite par un ancien acheteur (en l'occurrence moi) d'Hebdogiciel (une minute de silence SVP, merci), et lecteur actuel de Micro News. Serait-il possible de donner plus de boulot à Carali en lui demandant gentiment (saint Zlika va m'y aider) de faire un dessin de toute l'équipe ? Je voudrais aussi savoir si Rosie Zounette a une sœur (si oui, numéro de téléphone et adresse, merci). J'ai oublié ma troisième question.
Voilà c'est tout, longue vie à Micro News.
(P. Cammisotto, Lagnieu)

Selut à toi lecteur,
Voici donc le réponse à la lattre écrite par.. (remplissez l'espace !). Diverses méthodes ont déjà été essayées auprès de Carali pour qu'il fasse un dessin de toute la rédaction. Des doigts dans la prise en passant par un abonnement d'un an à *Play-Boy*, rien n'a pu arracher son consentement. Il nous oppose toujours les mêmes raisons : "C'est contraire aux lois de la nature, la déontologie me l'interdit, les droits des travailleurs immigrés, qu'est-ce vous en faites etc." J'en passe, et des pas piquées des hannetons... L'espoir fait vivre et nous n'avons pas cessé de bercer le nôtre. Alors, attendons. Quant à votre deuxième question, elle touche de trop prés la vie privée de Rosie !

CPC X

Salut à toi, ô Grand Maître,
J'ose t'écrire pour te soumettre mes idées et mes pensées. Bravo pour le n°24, très réussi ! Je lance un appel aux éditeurs : c'est simple, les softs érotiques ne peuvent choquer que les gens qui sont contre, donc ils n'en achètent pas, à moins d'être masochistes. Alors existe-il des softs "hard" ,"hot" et brûlants sur CPC 6128 ?
(Julien P., Paris)

J'ai eu l'occasion durent mes tribulations microniousiennes de voir des softs "hâârd" sur CPC. Je mis quelques jours à me rendre compte que ce que me montrait Eric Satyre n'était pas la reproduction d'un tableau impressionniste revu et corrigé par un daltonien presbyte, mais bel et bien le corps outrageusement dénudé d'une Vénus de revue pour hommes. "Plus jamais ça, me dis-je, car voyez-vous les possibilités graphiques du CPC... (c'est pas la peine de rentrer dans les détails)." Ce qui précède confirme donc qu'il existe des softs "hard" et autres chairs en fusion sur CPC. Mais où et à quel prix ? Ceci reste du domaine de l'exploration.

MON PC CHÉRI

Ave Micro News,
J'ai décidé de m'acheter prochainement F-16 Combat Pilot sur PC CGA. Ce logiciel est-il aussi génial que sur PC EGA à part les couleurs ? Existe-t-il différentes versions de ce logiciel : EGA, CGA ? Ou bien n'y a-t-il qu'une seule version pour tout mode graphique ? Enfin, j'aimerais savoir combien coûtent en moyenne une carte graphique EGA, un moniteur couleur haute résolution et un lecteur 3,5 pouces pour PC ?
Merci de vos réponses.
(Laurent H., Illkirch)

Bravo pour votre décision, *F-16* est effectivement un des sommets (sans jeu de mots) de la simulation aérienne. Sachez que le même programme tourne sur EGA et *CGA*, il n'y a donc aucune différence, à part la couleur. Une carte graphique EGA 640 x 350 coûte en moyenne 1500 F et plus si la résolution est supérieure ; un moniteur couleur haute résolution environ 4000 F et le lecteur un peu plus de 1000 F pour 1,44 Mo. Vous pouvez toutefois négocier ces prix avec votre revendeur, qui vous fera certainement une ristourne si vous lui prenez tout en même temps. Voilà de quoi donner une nouvelle jeunesse à votre PC.

ROLLER COASTER RUMBLER

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Disponible sur ST, Amiga, PC

Avez-vous peur des hauteurs vertigineuses ? Avez-vous la nausée à l'idée de plonger de plusieurs mètres en quelques secondes ?

ATTENTION ROLLER COASTER RUMBLER EST DESTINÉ AUX VRAIS CASSE-COUS !

Ce jeu étonnant ne ressemble à aucun autre jeu Avec des graphismes en 3D, vous aurez vraiment l'impression d'être sur une montagne russe ! Mettez l'ordinateur au défi ou associez-vous avec un camarade pour vous débarasser des cibles et doubler vos chances de gagner !

ROLLER COASTER RUMBLER UN JEU A ESSAYER DE TOUTE URGENCE !

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Ça y est, l'Atari 800XL repasse à 189 F chez Ultima, pour les lecteurs de Micro News ! J'adore voir cet Atari à ce prix mini, je me dis que si ça continue nous allons passer dans le Livre des Records... Qui a dit que tout était trop cher dans le micro ? Un autre ordinateur Atari fait ses débuts dans cette rubrique, il s'agit du Portfolio, toujours chez Ultima. Pourquoi payer plus quand on peut payer moins grâce à Micro News ?

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 30 novembre 1989 et dans la limite des stocks disponibles.

Ces bons ne sont pas cumulables avec les rabais-fidélité.

VIDEOSHOP
50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.86.03.44.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
7, rue de l'Eglise. 92200 Neuilly. Tél : (1) 46.40.73.26.
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'une **demi-journée de formation** collective (groupes de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson.

De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique

PIXISOFT
1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél : (18) 81.23.48.02.
- **1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F,** à l'exclusion des produits Sega.

JSI/MSX VIDEO CENTER
66 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- **1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F,** à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **Music Module** Philips NMS 1205, soit **450 F** au lieu de 490 F
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone MSX Yeno C-683A** d'une valeur de 149 F, soit **89 F.**

COCONUT
13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (19) 67.58.58.88.
- **1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.**

OCTOPUS COMPUTER SERVICE
Rue du Baesin 8, CH-2000 Neuchâtel, Suisse.
Tél : (38) 24.57.34.
- 1 bon Micro News accepté par **logiciel Amiga,** sauf sur les "domaine public"
- 1 bon micro News accepté par **cartouche Sega.**
- 1 bon Micro News accepté par tranche complète de 10 **disquettes "domaine public" Amiga.**
- 2 bons Micro News acceptés sur l'achat de la **carte d'extension-mémoire IN-500 Spirit** pour l'Amiga

ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.38.99.31.
- **1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 200 F,** sauf pour les cartouches Sega 16 bits pour lesquelles un seul bon sera accepté
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **ordinateur Atari 800 XL** - compatible console XE et déjà vendu à un prix ultime - soit **189 F** au lieu de 249 F.
- Forfait de 5 bons Micro News pour l'achat d'une **extension-mémoire 512 Ko pour l'Atari ST** en kit (facile à monter) : **690 F** au lieu de 990 F
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un ordinateur **Atari PC Portfolio,** soit **2890 F** au lieu de 2990 F.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE
49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél : (1) 43.29.40.04.
- 1 bon micro News accepté pour l'achat de toutes les cartouches MSX à 230 F, soit un prix de 210 F par cartouche.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des promotions en cours.

HAZARDOUS AREA
6, rue d'Aguesseau. 92100 Boulogne. Tél : (1) 48.25.39.83.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.

AMIE
11 et 19, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.50.42.
- 1 bon micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes etc.) par tranche d'achat de 250 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les ordinateurs par tranche d'achat de 300 F.
Ces offres ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours.

News donne droit à un sixième jeu gratuit, à l'exclusion des jeux Sega et Nintendo. Prix des jeux : Amiga, ST et cartouches MSX : 100 F, disquettes Amstrad et C64 : 70 F, cassettes Amstrad et C64 : 40 F.

EDEN COMPUTER
102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél : (1) 43.42.22.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une boîte de rangement à serrure pour 100 disquettes 5"1/4 ou 60 disquettes 3"1/2 d'une valeur de 139 F, soit 99 F
- 1 bon micro News accepté pour l'achat d'une **manette Quickjoy 5** (avec alarme incorporée) d'une valeur de 199 F, soit **179 F**

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél : (1) 45.49.14.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les jeux d'occasion par tranche d'achat de 400 F.
- Pour l'achat de 5 jeux d'occasion vendus à prix réduit, un bon Micro

BAB MICRO
7, rue de Couraic. 64100 Bayonne. Tél : (16) 59.59.39.65.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- Forfait de 5 bons Micro News pour l'achat d'un Real Time Sound Processor : 990 F au lieu de 1390 F.

CONSOLES

NAXAT OPEN

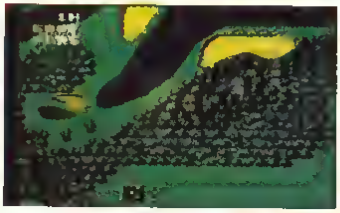
DES P'TITS TROUS...

Pour ceux qui en ont marre des couloirs sombres et humides des jeux de rôle et de la castagne permanente des jeux d'arcade, voici une bouffée d'air frais.

Dans le calme verdoyant d'un parcours de golf, vous essayez de vous refaire une santé avant de retourner trucider l'horrible bestiasse impliquée dans le dernier épisode de la séne "Les chevaliers du joystick contre Beau-Dragon". Vous avez naturellement troqué votre épée contre une batterie de clubs et votre armure contre une tenue plus digne d'un homme civilisé. Empruntez tout d'abord l'identité de votre choix, définissez avec modestie votre handicap (qui détermine votre niveau) - il ne vous reste plus qu'à aborder le premier trou. Là vous avez trois options : visualiser le parcours (histoire de vous faire un idée de la difficulté), bien prendre la température du green, ou taper comme un bœuf dans la balle. Si vous choisissez cette dernière solution, n'oubliez pas de prendre le bon club, sinon votre balle n'ira pas plus loin qu'un jet de bave de crapaud, ou au contraire traversera tout l'écran pour aller s'écraser dans le mare du trou suivant...

Carte Naxat Soft pour Nec.

M.K.



SUPER WONDER BOY

MIEUX VAUT NECTAR !

Ce n'est pas le retour du grand blond, mais plutôt celui d'un sympathique petit brun dont les exploits ont enchanté au moins une demi-génération de passionnés d'arcade/aventure. Toujours aussi plein de vigueur, *Wonder Boy* (qui pour l'occasion est affublé du qualificatif "supar") doit débarrasser son pays de tous les monstres qui y foisonnent. Armé de son seul courage, au début du moins, le petit bonhomme (c'est-à-dire vous), se fraye un chemin au milieu de bien des traverses : il lui faut

tuer des monstres et ramasser de l'argent pour pouvoir acheter des armes, des points de vie et quelques options supplémentaires qui lui faciliteront l'existence et compliqueront singulièrement celle de ses adversaires. Attention, ne dépensez pas tous vos sous dans les cafés qui jalonnent le parcours

Boire un petit coup vous fera certes gagner des points de vie, mais ce n'est pas une raison pour vous imbiber comme une serpillière - même pour les beaux yeux de la serveuse.

N'oubliez pas votre noble mission...

Carte pour la console NEC.

M.K.

DRAGON SPIRIT

TOP du mois

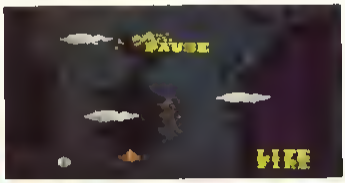
BÊTE COMME CHAUD !

Peuplé de dragons et de monstres sortis tout droit de l'imagination d'un clochard au dernier stade de l'éthylisme, *Dragon Spirit* le bien nommé atterrit, dans un souffle brûlant, sur la console Nec.

D'un côté les bons coulent des jours paisibles (pour le moment), de l'autre complotent ténébreusement les mauvais (tous les jours que Dieu fait). Alicia (qu'elle est mignonne !) est kidnappée par le démon Zawell (laid à faire pisser un chameau déshydraté). Pour quoi faire ? Nous ne le savons (de Marseille) point d'ailleurs on s'en fout, puisque l'essentiel est de se lancer à sa recherche. Enfourchant hardiment votre fidèle dragon, vous voilà voguant vers votre destinée. Vous traverserez alors des paysages splendides peuplés de monstres belliqueux, bientôt transformés en viande à méchoui par vos soins. Tirez dans les énormes œufs, ils vous donneront des munitions et doubleront ou tripleront le nombre de têtes de votre dragon et la puissance de tir. "Dragon Spirit fait sortir la bête qui est en vous", dit la pub. Je pense que c'est plutôt Alicia qui vous fera cet effet !

Carte Nemco pour la console NEC.

M.K.



CONSOLES

en Exclusivité chez ULTIMA

SEGA MÉGA DRIVE 16 BITS

fonctionne sur tous les téléviseurs munis d'une péritel 2350F

+ 1 JEU --> 2550F

NEC PC ENGINE 1790 F

800 XL 249F
Flight Simulator 290F
Magnéto Atari 300F
800 XL + 2 JEUX: 390 F

ULTIMA 5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Tél. (1) 43 38 96 31

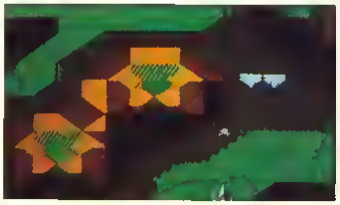
Voir Bon de Commande dans ce numéro

ALPHA MISSION

Y'EN A KNIGHTMARE !

Et c'est reparti : des extraterrestres projettent une nouvelle fois d'envahir la Terre ! Mais qu'est-ce qu'ils lui trouvent, au Grand Etron Bleu ?
Comme d'habitude, vous tentez de repousser l'invasion en tirant des coups de laser à partir de votre vaisseau spatial. Les ennemis sont nombreux, le scrolling est fluide, il y a un gros monstre en fin de niveau, on peut collecter des armes, et gnagnagna et gnagnagna...
Ça commence à bien faire ! A Micro News, on envisage sérieusement d'écrire un article type qui nous servirait pour tous les shoot'em up et dont il suffirait seulement de changer le titre. Et en plus, ils vendent "ça" près de trois cent francs ! Mais que fait la force publique ?
Cartouche SNK pour la console Nintendo.

M.L.



DYNAMITE DUX

COL- VERT MONTÉ

TOP du mois CONSOLES

Dynamite Düx est un jeu d'arcade dans la plus grande tradition de Saga. C'est l'histoire d'un héros (métamorphosé en candidat au cassoulet par un terrible sorcier) qui doit absolument délivrer sa copine, prise en otage par ce dernier. Bravant les obstacles et les sbires du nécromant lancés à ses trousses ou à sa rencontre, notre sympathique palmipède traversera plusieurs niveaux où il pourra montrer sa bravoure et battre un supermonstre pour passer au niveau suivant. Partant d'un scénario plus que classique, les programmeurs de Saga ont commis un jeu prenant, animé et bien conçu. L'animation et surtout la démarche très "canard boiteux" du personnage principal donnent un côté humonstique que beaucoup de jeux gagneraient à adopter. Dynamite Düx est un petit truc sympa qui vous détendra entre deux devoirs.
Cartouche pour la console Sega.

M.K.

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

01.11. AU 11.11.1989

CONSOLE SEGA + 2 JEUX 990 F

OPERATION COUP DE "POINTS"

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

TEL : 45. 49. 14. 50.

NINTENDO

CONSOLE DE BASE + SUPER MARIO BROS 990,00F
PISTOLET 290,00F
FAMILY FUN-FITNESS
LE TAPIS + 5 JEUX 595,00F
POIGNEE NES ADVANTAGE 399,00F

190,00F
POPEYE
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION 290,00F
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY BALL
TENNIS

EXCITEBIKE 310,00F
ICE HOCKEY
MACH RIDER
WRECKING CREW

330,00F
GRADIUS
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
PUNCH OUT

360,00F
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID

LEGEND DE ZELDA 390,00F

SERIE PISTOLET
310,00F
WILD GUNMAN
HOGAN'S ALLEY
DUCK HUNT
NOUVEAUTES
GUN SHOE

NOUVEAUTES
390,00F
SUPER MARIO BROS II
Nouveautés à paraitre, nous consultez

SEGA

MATERIELS SEGA
CONSOLE + HANG ON 990,00F
PHASER + 3 JEUX 349,00F
LUNETTE 3 D 290,00F
CONTROL STICK 149,00F
RAPID FIRE 99,00F

MEGA CARTRIDGE 259,00F
CHOPLIFTER BLACK BELT THE NINJA, WONDER BOY, ZILLION ACTION FIGHTER, WORLD GRAND PRIX, KUNG FU KIDD ZILLION II, GREAT GOLF, GREAT BASKET BALL, BASE BALL, POWER STRICKE, SHANGAI FANTAZY ZONE PRO WRESTLING, ALEX KIDD, QUARTET, SECRET COMMAND, ASTRO WARRIOR/PIT POT, ENDURO RACER, GLOBAL DEFENSE WORLD CUP SOCCER GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVENTURE PENGUIN LAND VOLLEY BALL

POUR PHASER
259,00F
SHOOTING GALLERY, RESCUE MISSION, GANGSTER TOWN,
299,00F
*RAMBO III
MISSILE DEFENSE

CARTES SEGA 199,00F
MY HERO, TEDDY BOY, SUPER TENNIS F-16 FIGHTER, GHOST HOUSE, TRANSBOT, BANK PANIC, SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIDGE 299,00F
OUT RUN, ROCKY, ZAXXON 3 D, ALEX KIDD II, AFTER BURNER KENSEIDEN, GOLVELLIUS, DOUBLE DRAGON, FANTASY ZONEIII, Y'S SPACE HARRIER, FANTASY ZONE II ALIEN SYNDROME WONDER BOY II, SHINOBI, THUNDER BLADE, R-TYPE CAPTAIN SILVER, MONOPOLY, LORD OF THE SWORD

NOUVEAUTES 299,00F
RASTAN TIME SOLDIERS ALTERED BEAST, RAMPAGE, *ALEX KIDD HIGH TECH, *AMERICAN BASEBALL, *AMERICAN PRO FOOTBALL, *WONDER BOY III VIGILANTE, CALIFORNIA GAMES, BOMBER RAID, CYBORG HUNTER
*A paraitre

POUR MEGA PLUS CARTRIDGE 399,00F
PHANTASY STAR, MIRACLE WARRIORS

POUR LUNETTES 3 D 299,00F
POSEIDON WARS 3 D, SPACE HARRIER 3 D, OUT RUN 3 D, MISSILE DEFENSE 3 D, ZAXXON 3 D, BLADE EAGLE 3 D, MAZE HUNTER 3 D

ATARI 2600

CONSOLE ATARI 2600 + 1 JEU 490,00F
PADDLE (poignée ronde) 149,00F
PADDLE + 1 JEU WARLORDS 199,00F

JEUX POUR PADDLE 149,00F
STAR RAIDERS, STREET RACER, WARLORDS, KABOOM STAR WARS, BREAKOUT, BACKGAMON

149,00F
WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL REACTOR BASEBALL PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK, SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE TENNIS PITFALL, DRAGSTER, SKING BOXING, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, SOCCER, COSMIC ARK SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST DIG DUG, MS PAC MAN, POLE POSITION, PHOENIX, MOON PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP, VOLLEYBALL, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER, MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTACK

199,00F
CALIFORNIA GAMES, SUMMER GAMES, WINTER GAMES HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID II, BUMP'N JUMP, KUNG FU MASTER, KUNG FU SUPERKIEKS

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10N à 20N sans interruption, metro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Frais de port .. 20F
Titre ..... F machine + 50F
Titre ..... F TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....
N° TELEPHONE .....

Ci joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

IKARI WARRIORS

Two Fortiches

La duo en question n'a rien de commun avec Stone et Chardan, car nos deux acolytes - Paul et Vince - ne font pas dans la chansonnette mais plutôt dans la mitraillette. La notice nous apprend que ces deux redoutables guerriers ont reçu l'ordre d'envahir une nation annemie. Je vois d'ici les plus fins stratéges s'exclamer : "Ooouı, eueuh, alors lá euuh, pour envahir un pays, deux troufions ça fait un pau juste !" A cela je répondrai qua premiérement les jeux sur consoles ne sont pas réputés pour leur vision cartésienne de la réalité, et qua deuxiémamant ce qui compte an l'affaire, c'est la rigolade ! Et ici on s'amuse vraiment : et boum un tank ! paf ! un hélico ! blurb ! un fantassin ! Ça n'arrête pas, les annamis surgissent de tous les côtés tandis qua vous mitraillez dans le tas en balançant des grenades comme on seme des haricots. Vous et votre équipier (il est possible de jouer á deux en mêmatamps) pouvez aussigrimpar á bord da tanks qui vous permettent d'enfoncer plus facilement les défanses adverses. Laissar libre cours de temps an temps à son agressivité ne peut pas faire de mal - du moins tant qu'on reste devant son écran.

Cartoucha SNK pour la consola Nintando.

M.L.

TIME SOLDIERS

Espions Espacés

Dans les espaces galactiques infinis, quelque part aux confins de notre systéma solaire, Gyland le conquerant a décidé d'envahir la Terre. Aussitôt alertéas, las forcas terrestras envoient dans la basa da l'envahisseur leurs maillaurs élémants afin d'y découvrir le secrat de sa puissance. Mais les chosas tournant mal, cinq soldats sont transformés an boules d'energia et projetés dans la vide du tamps. Vous devrez retrouvar vos amis à travars l'espace temporel, aussi foncez sans attendre à travers le passé ou le futur. Ce saut dans la temps vous entraînera en pleine préhistoira, á l'époque de l'Empire romain, dans la Japon médiéval et pendant la Seconde Guerre mondiala. Enfin dans le futur et étape finale chez Gyland. De nombreux ennamis se mettent an travars da votre chemin, mais prévoyant, vous ne sortez jamais sans votre trois-coups à tir multidirectionnal. Au cours de votra progression, vous pourraz gagner de nouvalles armes et des puissancas de tir plus grandas.

Bien réalisé avec de nombreux niveaux at mondes á découvrir, ce jeu ne vous fera pas pardre votre temps.

Cartouche pour la console Sega

J.-P.L.

SEGA ET MICRO NEWS L'ABONNEMENT QUI FAIT TOURNER LA TÊTE.

ÉCONOMISEZ 3 NUMÉROS EN VOUS ABONNANT !

1 an 205 francs

(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UN DES DEUX SUPER SYSTEM SEGA

offerts chaque mois à deux nouveaux abonnés tirés au sort.

CONSOLES DE JEUX SEGA

☐ Je m'abonne à MICRO NEWS pour 1 an
(11 numéros dont 1 spécial été) et je joins un chèque de 205 francs.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nantarre

Micro NEWS

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Type de machine possédée _____

POUR L'ÉTRANGER ET LES DOM TOM
11 numéros 325 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

DRAME DE MÉNAGE CHEZ RITA BAHONGAWA
JOHNNY TU N'ES PAS UN ANGE
NE CROIS PAS QUE ÇA ME DÉRANGE
JOOOHNNY...
AHA AHA AHA
?
MMMMOOHOUI ENCORE ENCORE ACHLIKA ACHLIKA ACHLIKA
YAHA YAHA MON AMOUR JE... AHOUWA
NON NON PAS ÇA! SI SI! NOOON!
AHA AHA YAHAA
IL Y A UNE GONZESSE ICI !! AVOUE !!
HEIN? PAS DU TOUT, JE...
GLOUBA
J'AI TOUT ENTENDU! TU LUI FAISAIS DES CHLABIDOUILLES ET ELLE DISAIT: ENCORE!
AVOUE
C'EST UNE COINCIDENCE, C'EST TOUT!
STOOOP
J'AVOUE TOUT ET MÊME PLUS
CHUIS PAS UN DÉGONFLÉ
BLOPA
PAPA MON PAPA
CARALI

Bienvenue a bord de votre monomoteur, le Republic P47 Thunderbolt
Dans cette superbe reproduction du célèbre jeu d'arcade de Jaleco, vous vous retrouverez en pleine Seconde Guerre Mondiale en train de piloter l'avion le plus aimé de la US Air Force
Votre mission· nettoyer toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis, augmenter votre puissance de feu à chaque opportunité et rester en vie A travers cette action non-stop, prouvez votre valeur dans le nouveau must Firebird
Disponible sur Amstrad, C64, Amiga Atari ST et IBM PC
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris Tel (1) 45 26 44 14

LES LIVRES SE RAMASSENT A LA PELLE...

L'ombre de la page blanche flottait sur la rédaction de Micro News - encore engourdie par les premiers froids - quand le premier livre s'abattit sur mon bureau. Nom d'un frimas, aux abris ! Bon sang, mais c'est bien sûr... c'est l'automne, les bouquins commencent leur migration. Bonne lecture les petits frileux !

LE LIVRE DE LA MUSIQUE
(pour Amiga)
Micro Application
260 pages, 199 F

Voici le futur livre de chevet de tous les Amigaïstes fanas de musique, une aubaine pour les musiciens en herbe qui attendaient impatiemment que leur prise midi sonne. Atari n'a qu'à bien se tenir car la machine de Commodore est capable elle aussi de jouer les chefs d'orchestre. N'oublions pas que derrière ses circuits spécialisés la bestiole possède des composants permettant la synthèse sonore sur quatre voies simultanées. Evidemment, l'absence de connexion midi d'origine est un handicap mais ce livre se fait fort de vous aider à franchir le mur du son. Les auteurs abordent tous les aspects de la création musicale : les notions fondamentales, les éléments de la synthèse sonore et la gestion des circuits spécialisés de la machine. Vous pourrez même vous fabriquer une interface midi et pourquoi pas un digitaliseur. Vous trouverez des informations indispensables et inédites. Et sur la disquette incluse, toutes les sources des programmes en AmigaBasic, C, GFA, Basic et Assembleur. A acheter si vous avez quelque chose entre les oreilles.

LA BIBLE PC
(2ème édition)
Micro Application
1000 pages, 340 F

C'est le pavé du mois, l'événement dans le monde PC, l'ouvrage incontournable ne serait-ce que par son poids, deux bons kilos et ses dimensions pour le moins impressionnantes. Cet ouvrage, le plus actuel et le plus complet, traite de tous les aspects techniques des compatibles et répond aux très nombreuses questions que se posent les utilisateurs. Comment gérer une carte graphique ? Comment exploiter la mémoire étendue ? Etc. Ce bouquin est une bible et l'auteur, dans la préface, nous livre par une formule heureuse l'esprit qui présida à son élaboration : "Je m'engageai corps et âme dans cette réalisation". On ne peut pas mieux dire et le résultat est réellement à la hauteur de ses espérances. Traité selon les trois grands axes : l'électronique, le BIOS et le DOS, c'est un véritable ouvrage de référence aussi bien pour le développeur passionné que pour l'amateur curieux de mieux connaître les entrailles de sa machine. Ce livre est vendu avec deux disquettes.

LE GRAND LIVRE DE dBASE IV
Micro Application
550 pages, 199 F

dBase IV est la nouvelle version de ce célébrissime Système de Gestion de Base de Données (SGBD) bien connu des utilisateurs de PC.
D'une puissance accrue, il intègre de nouvelles instructions, aussi serez-vous amené très rapidement à en connaître le langage. Cet ouvrage vous sera donc d'une aide très précieuse.

LE GRAND LIVRE DE CALAMUS
Micro Application
260 pages, 199 F

Calamus est à l'heure actuelle le logiciel de PAO le plus puissant sur Atari ST. Ce livre vous aidera à en découvrir dans le détail les énormes possibilités. Chacune des étapes de la création d'un document est clairement expliquée, de la saisie aux paramètres d'impression. Si l'on veut aborder la micro-édition sans problèmes, la lecture de ce livre est fortement recommandée. De nombreux exemples et une présentation claire et détaillée complètent agréablement cet ouvrage.

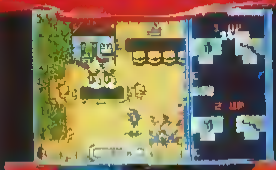
SPRINT PAR LA PRATIQUE
Sybex
442 pages, 378 F

Ce livre complète efficacement le manuel d'utilisation du logiciel, sa présentation et son organisation suivent une logique "utilisateur". Il est scindé en deux parties : les fonctions de base et les fonctions avancées. Dans la première partie, la prise en main du traitement de texte est abordée à l'aide d'exemples pratiques. La seconde partie est consacrée aux fonctions de mise en page et de présentation. Des exemples, figures et tableaux appuient les nombreuses explications qui permettront aux débutants d'utiliser rapidement le logiciel.

Al Write

COMPILATION FORMIDABLE

LES BARBARES



GUERRILLA

Dans les jungles d'une lointaine contrée un peuple gémit sous le joug de fer d'un oppresseur cruel. Des troupes sillonnent rues et artères principales, la campagne est jonchée de pièges et un traître jubile sur son trône tout puissant. Mais, sur les plages, l'espoir est à portée de la main. Deux marines d'élite, armés jusqu'aux dents et prêts à tout, vivront à infiltrer ce bastion maléfique et à libérer un nation de ses chaînes.

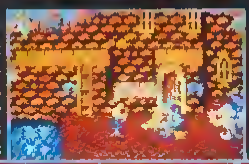
BARBARIAN II
THE DUNGEON OF DRAX

Notre célèbre Barbare est de retour pour affronter le terrible sorcier DRAX. Vous serez ce barbare ou Barbarianne, le Barbare et irez combattre le sorcier et ses créatures préhistoriques dans son fief, le donjon de Drax ... 4 niveaux avec des nombreuses pièces différentes et 6 catégories de monstres sur chaque niveau. A l'aide votre épée (pour Marianne) ou votre hache (pour le Barbare) et partez à la recherche de Drax!

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang "chanhwada", bagarres au poing, armés à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de films à ce jour ... toute en action avec des graphismes époustouflants ... Cependant vous risquez de voir un peu rouge ...

©1988 Carolco Pictures Inc.
Tous Droits Réservés



RENEGADE III

Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais ...

AMSTRAD

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43[illegible]0675

SAMOURAI MICRO

AU PAYS DU SEXE LEVANT

FEATURING ERIC SATYRE, TANTE EULALIE UND... GÉNÉRAL SCHPUNTZ !

Le MSX n'est plus à son apogée (loin s'en faut) mais les Japonais lui redonnent un deuxième souffle en pratiquant le bouche-à-bouche érotique : des softs qui frisent le détournement de mineur !

Eh là ! J'en vois plein qui sont en train de lire cette rubrique alors qu'ils ont toujours craché sur le MSX. Allons messieurs, un peu de tenue que diable, ce n'est pas parce qu'il y a le mot sexe sur une page que vous allez la lire, non ? Si ? Ah bon, alors welcome à la nippone !

TENUES (DÉ)BRIDÉES

Certains de nos lecteurs, par contre, ont toujours beaucoup apprécié cette rubrique, comme Thierry Vaxman qui nous écrit systématiquement dès qu'il y voit des photos d'écran représentant des petites Japonaises dans des tenues (dé)bridées. *"Que vois-je en page 78 du n°24 ? Cinq diantrement troublantes donzelles nippones ! Micro News, s'il vous plaît, pourrais-tu m'envoyer ces images dignes de Pykselle, déesse des graphiques ? Comment ? Quoi ? Ça ne tourne pas sur Amiga 500 ? Il n'y a pas moyen de faire un petit transfert ? N'y a-t-il aucun moyen de voir ces créatures sur mon écran ? Bon, alors peut-être pourriez-vous me les envoyer sur papier ?"* Et il continue sa lettre en suppliant pour obtenir les dessins, se roulant par terre, offrant même de payer, concluant : *"N'allez pas croire que je suis fou, vous seriez en dessous de la vérité"*.

Et Vaxou (comme il signe) n'est pas le seul, loin de là ! Ainsi Aldo Bloise, de Genève, a les mêmes préoccupations existentielles : *"J'ai un Amiga 500 que je vais essayer de troquer contre un MSX2+ (devinez pourquoi). Je possédais avant un ZX Spectrum et je m'amusais plus qu'avec mon A 500. Ou vous êtes-vous procuré les dessins de la page 113 du n°17 ? Je suis sûrement le cinquante-milliéme à vous poser cette question mais je suis un amateur de dessins et de BD japonaises, quand elles sont érotiques, naturellement..."* Pour nous prouver son professionnalisme, Aldo nous joint une photocopie d'une BD japonaise qui montre un respectable homme d'affaires se livrant à des extrémités plus que regrettables sur la personne d'une jeune écolière à peine pubère, à moins que ce ne soit sa propre fille... Si ce n'est pas du détournement de mineur ou de l'inceste, je veux bien me faire cosmonaute ! En tout cas, c'est impubliable sans risquer l'interdiction immédiate. Désolé...

HOT SOFTS

Tout ça nous ramène à l'actualité des jeux MSX au Japon, qui est remplie de softs érotiques. Décidément la rubrique "Sex Machines" déborde de partout... Mais il est temps de nous tourner vers notre invité, le général Schpuntz, de l'armée allemande, qui connaît bien le Japon, puisque lors de la dernière guerre... mais le general me fait signe qu'il préfère que cette période ne soit pas evoquée ici. Laissons-lui la parole :

- Danke schon, mein lieber Sam. Jacun zait que les Jabonais ont toujours éte des grosse schweinen. Ach, Paris-Tokyo, mème gombat zexuel, dous aussi obzédés les uns que les zôtres ! Bour vous Vrançais, grands zpezialistes de l'amour et lecteurs de Micro News de zurcroît, z'est de la bedite broudille, ah ah ah ! Aber, zette broudille ne zemble bas manquer d'indérêt... Bitte, voyons de blus brés zes zoles vrimousses sur zes daguerréodypes zémoustillants. Ach so ! Donnerwetter ! Z'est engore blus ignoble que ze ne le bensais. Donnez-moi schnell zes zorriples fotographieren que ze les gonfisque immédiatement. Zuruck !

- Je n'y manquerai pas, mon général, mais auparavant laissez-moi présenter à nos lecteurs **Lipstick Adv**, une disquette MSX qui ne vaut que 6800 yens.

- De mon demps, une delle...

chose aurait plutôt raborde á zon audeur 6800 goups de bâdon

- Nous n'en doutons pas, général, mais voici encore plus fort : **Girls Parade** et **Twilight Zone 3**, decrits comme des jeux de rôle pour adultes, avec des scénes extrêmement osées (orgies, viols) mettant en scène des adolescents.

- Mais z'est abzolument hhhimmonde ! Ze gonfisque !

- Toujours plus decadent avec **Chaos Angels** (les anges du chaos) et **Ranko Secret Gal**, une charmante écolière que vous pourrez déshabiller complètement si vous suivez les panneaux du code de la route qui jalonnent son corps , une façon bien agréable de passer son permis de bai... euh, de conduire. Et voici encore... mais excusez-moi, on frappe à la porte. Tiens, tante Eulalie, quelle bonne surprise !

- Comment allez-vous, Sam ? Oh le beau militaire ! Voulez-vous bien me présenter, petit nippon mufion

- Mais certainement ! tente Eulalie, de la Ligue des Dames Patronesses et tante de M. Censuros, général Schpuntz, de la Wehrmacht.

- Fraulein, bermedez-moi de vous vaire le paise-main... Ach, scheiss ! A jaque fois que ze vais des gourbettes, ze berds mein monocle. Entschuldigen Sie bitte.

- Ouelle prestance ! Ah, l'uniforme a toujours eu le don de me faire fondre ! Mais je ne voudrais pas interrompre vos travaux, qu'étiez-vous donc en train d'étudier, un traitement de texte je suppose ? Sam, poussez-vous de devant l'écran que je puisse participer.

- Euh, oui, hum, voilà, voilà...

- Oh ! Dieux du ciel ! Mais je suis tombe en pleine séance de voyeurisme ! Doux Jésus ! Vous, Sam, un véritable samourai qui prétendez maîtriser votre mental grâce á la pratique des arts martiaux ! Vous, général, qui sembliez si noble, si heroique, et qui me donniez à espérer que... Mais c'est tout bonnement scandaleux !

Badame, l'esbrit est fort mais la zaire est vaible.

- Ah vous, le nazi, je vous retiens. Au secours ! Au viol ! Tiens, prends ça, vil teuton !

- Nein, nein ! Bas le barabiue, bas le barabiue ! Dout mais bas ça !

- Un viol ? Ou ça ? J'arrive, j'arrive ! Ici Eric Satyre, toujours prêt á défendre la veuve et l'orpheline (inutile de préciser la façon dont elles doivent me remercier par la suite...) Madame, que se passe-t-il ?

- Il se passe que, que... Oh et puis zut ! Tout ça c'est de votre faute à vous, immonde Satyre qui pervertissez tout le monde dans ce journal, je préfére m'en aller !

- Auf wiedersehen, fraulein.

- Dites donc, elle est en forme la vieille... Je ne sais pas ce que vous lui avez fait tous les deux, mais vous l'avez transfigurée.

- Je montrais simplement au général un nouvel arrivage de jeux MSX qui ne devraient pas trop vous déplaire, Eric. Jetez donc un coup d'œil...

- Eh dites donc, faut pas vous gêner, ce n'est plus "Samourai Micro" ici, c'est carrément "Sex Machines" !

- Hélas, pas tout á fait...

- Allons, allons, bessieurs, bessieurs, resdons gourdois, n'avabulons pas, himmel Gott !

- Bon, il est temps de rendre l'antenne. A vous les studios ! Denise Fabre, êtes-vous lá ?

- Euh, oui... J'avoue que cette émission m'avait un peu enervée, je me détendais avec le caméraman... Mais me voilà, je reprends l'antenne avec une page de publicité pour Japan Airlines !

- Gonfisqué, les Zaban Hairlines !

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !
125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BiOS, les veriables système et les hooks, le processeur grephique V9938, les applications types, ennexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre da : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

N°6 L'Archimedes Le spectre d'Hebdogiciel
N°7 Spécial cahier technique Micro-serveurs
N°8 Dossier piratage L'image numérique
N°9 Piratage Le sida informatique Assembleur
N°10 Les femmes et la micro Spécial consoles de jeux
N°11 Dossier Atari 100 nouveautés Amiga !

PORT GRATUIT

N°12 Spécial vacances des jeux + 200 news Atari !
N°13 ÉPUISÉ
N°14 ÉPUISÉ
N°15 Le match du siècle ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 consoles 16 bits MSX2+ ST+ etc.
N°18 Les secrets de Dragon's Lair Spécial Top Secret

N°19 Freeware les jeux gratuits 1er jeu sur CD Rom !
N°20 La console Konix 20 jeux pour Atari XE/600 XL
N°21 Consoles Super Thunder Blade SuperMario 2 etc
N°22 Iron Lord le baston ! Rosie Zounette Zelda 2
N°23 Spécial été 100 jeux essais Roman-photo Carall.
N°24 Indiana Jones Tintin sur la Lune Xybots Nintendo
N°25 Bargon Attack Atari STE Xenon2, West Phaser

CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 20 F (25 F à partir du n°23)= ..... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numèro est gratuit. A retoumer à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom.....Prénom .....

Adresse.....

Ville ..... Code postal .....

Mon ordinateur est un ..... Age :.....

A VOS BOUEES

TOOBIN'

LA PREMIERE COURSE MONDIALE SE DEROULANT A L'INTERIEUR D'UN TUBE !

Le principal jeu d'arcade de l'année! Toobin'est le jeu le plus délirant, le plus amusant et le plus distrayant d'entre tous.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

© 1989, 1988 TENGEN INC. All Rights Reserved
TM Tengen Inc TM Atari Games Corporation
Programmed by Teque Software Development Ltd.

TENGEN
The New Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00

PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !

DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !

DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :

DES PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR
DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80,A502,8086,LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHETISEURS

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.91.92

PETIT ROBERT
NUIT D'ANGOISSE
MON DIEU!
ENCORE DEUX ENFANTS PRIS EN OTAGES
LES RANÇONNEURS
QUEL DRAME ÇA DOIT ÊTRE POUR LES PARENTS!
QUEL SILENCE! MAIS QUE FAIT LE PETIT
VOILÀ BIEN 20 MINUTES QUE JE NE L'AI PAS ENTENDU CASSER QUELQUE CHOSE..!
?!
VOTRE ENFANT VOUS SERA RENDU CONTRE LA SOMME DE 400.000F N'APPELEZ SURTOUT PAS LA POLICE!
MON PETIT! OH,NON!
JE CROIS QUE JE VAIS.. M'ÉVANOUIIIIIIIR
ELLE EST VRAIMENT TRÈS CONNE
QUI ÊTES VOUS?
C'EST MOI QUI AI ENLEVÉ VOTRE FILS..! OÙ EST L'ARGENT?
DANS LE BUREAU, DERRIÈRE LE RENOIR..!
ET PARTEZ VITE!
AVEC ÇA, JE PEUX TENIR QUELQUE TEMPS
RUE ST DENIS
QUINEO/ORSONI

FLAGRANT DÉLIT

Des gloussements et des gémissements de plaisir résonnaient dans l'antre du Professeur : le Capitaine Pixel, Samouraï Micro, Abondos et même Doc Amiga mataient à mort par le trou de la serrure. Redoutant une fois de plus le pire, je me faufilai jusqu'à la porte, que je défonçai d'un violent coup de saton...

Professeur ST (sifflotement innocent)
Eric Satyre : Aie ! aie ! aie !
Micro News : Mais qu'est-ce que vous foutez là, vous ?
Eric Satyre : Je... euh.. j'étais venu pour, euh... pour lui faire voir un utilitaire !
Professeur ST : Euh, oui, oui, c'est un nouveau truc vachement performant, avec des tas de fonctions et des machins pour bidouiller les bidules.
Micro News : Je peux voir ?
Eric Satyre : Ben, c'est pas très intéressant.
Professeur ST : Oui, c'est en noir et blanc... plein de chiffres... avec des colonnes, courbes de croissances, cosinus, comptabilité...
Micro News : Ça va, ça va, écartez-vous de devant le moniteur tous les deux !
Professeur ST : Mais je vous assure que...
Micro News : Ah bravo, c'est du propre ! Qu'est-ce que c'est que ça ?
Eric Satyre : C'est moi qui ai apporté la disquette - c'est un jeu réalisé à partir d'images et de sons digitalisés. Vous voyez le monsieur qui est sur la dame là-haut ? Quand on bouge le joystick de droite à gauche, il se met à... avec son... dans le...
Micro News : STOOOP ! Malheureux, n'oubliez pas que cette revue est parcourue chaque mois par des dizaines de milliers de petits yeux innocents et purs !
Eric Satyre : Si vous lisiez le courrier que je reçois....
Professeur ST : De toute façon, ce soft est accessible à tous en freewars, ça s'appelle...
Micro News : NOOON ! Taisez-vous !
Eric Satyre : **Sub Humene in Turkey.**
Micro News : Argh ! Il l'a dit ! Ça suffit maintenant, retournez dans votre tanière !
Eric Satyre : Bon, salut Prof ! A tout à l'heure
Professeur ST : Oui, et n'oubliez pas de me ramener le poster en relief de Samantha Fox que vous m'aviez promis !
Eric Satyre : J'y songerai !
Micro News : Bien, maintenant qu'il est parti, vous allez nous montrer des softs un peu moins subversifs...
Professeur ST : Si vous voulez, j'ai reçu **Mister Heli** de Firebird, l'histoire d'un gentil petit "hélicoptère" qui se promène avec ses petites pattes dans des grottes pour trouver de gros diamants, et qui doit se battre contre des méchants...
Micro News : Hé ! Ho ! N'exagérez pas non plus ! Inutile de faire dans le style "Chantal Goya" Vous êtes à Micro News, pas à Astrapi, Pomme d'Api ou Groképi !
Professeur ST : Veuillez m'excuser, ça m'a échappé, c'est sa disquette maudite qui m'a mis dans tout mes états. Si vous aviez vu cette paire de...
Micro News : Oui, oui, j'ai vu, mais on est pas là pour ça. Continuez !
Professeur ST : Si vous y tenez, j'ai quelque chose d'un peu plus violent. Ça s'appelle **Wer Machine**, un jeu guerrier avec laser et carnage à tous les étages.
Micro News : C'est bien ?
Professeur ST : Personnellement, je préfère "Sex Machines" à *War Machine*, bien, que le nombre de coups tirés soit plus élevé dans le second.
Micro News : Je vous en prie, restons dans les limites du bon goût !
Professeur ST : Je fais ce que je peux mais croyez-moi, ce n'est pas toujours facile. Tenez, ce matin encore, j'ai reçu une lettre anonyme d'un type qui prétend qu'un "Amigras" vaut dix fois mieux qu'un Atari ST sous prétexte qu'il s'agit d'un 16/32 bits, alors que l'Atari en a une toute petite ! Vous trouvez ça de bon goût vous ?
Micro News : Vraiment pas !
Professeur ST : Vous vous rendez compte, oser comparer cette vulgaire calculette de seconde zone à l'Atari ! D'autant plus que désormais, **That's PC Speed** - la carte d'Upgrade Editions - permettra

de transformer l'Atari en compatible. Allez donc dire ça à l'autre vieux toubib qui passe son temps à soigner son "Amigras". J'aimerais voir sa tête lorsqu'il en avalera son stéthoscope !

Micro News : Vous y allez peut être un peu fort ! Etes-vous certain au moins que tous les logiciels du PC pourront tourner sur l'Atari ?

Professeur ST : Peut-être pas tous, mais en tout cas il sera quatre fois plus rapide qu'un PC 8086 et doté à la fois des émulations CGA et Hercules.

Micro News : Et combien coûtera cette petite merveille ?

Professeur ST : Aux alentours de 2500 F.

deux cents francs.

Micro News : Vous auriez dû le dire tout de suite, c'est le genre d'argument qui me va droit au cœur !

Professeur ST : Vous êtes vraiment fauché ?

Micro News : C'est un peu cher pour moi, presque toutes mes économies y passeraient !

Professeur ST : Mais ça en vaut la peine. Et puis même si vous êtes un peu fauché, vous pourrez toujours vous rabattre sur la dernière compilation d'Elite : **The Story So Fer**.

Micro News : Etant donné le titre, il doit encore s'agir de vieux jeux poussiéreux.

Professeur ST : Pas du tout ! C'est du vieux, certes, mais rien que du bon ! Le petit bonhomme sympa de **Bomb Jack** et le guerrier aéroporté de **Spece Harrier** avaient eu un succès fou dans les salles d'arcade. Quand à **Thundercats** et **Live And Let Die**, le premier s'inspire d'un dessin animé et le second des aventures de James Bond. C'est sympa, ça a plutôt bien vieilli et surtout ça coûte moins de

Micro News : Ben, on est seulement le 1er, et j'ai déjà dépensé mon salaire du mois prochain.

Professeur ST : Ne vous plaignez pas, vous êtes mieux payé que l'ouvrier de **High Steel**, et vous n'avez pas à transporter des briques et des poutres sur un chantier infesté de vandales qui démolissent tout ce que vous avez construit.

Micro News : Vous faites allusion au jeu d'échelle de Screen 7 qui est sorti le mois dernier sur Amig— sur les rayons des revendeurs ?

Professeur ST : Exactement ! Vous avez l'esprit vif, mon garçon ! Vous devriez essayer de jouer à **Snoofy**, de Pressimage.

Micro News : Was ist das?

Professeur ST : C'est un petit jeu dans lequel vous devez vous servir de votre cerveau bien plus que de vos réflexes. Il vous faut récupérer tous les cœurs qui se trouvent dans chaque pièce, trouver les clés ou les objets qui vous permettront de franchir les différents obstacles est un véritable casse-tête. La petite boule de poils qui vous représente a de grand yeux, un walkman et des baskets, trés cool quoà !

Micro News : Ça nous change un peu des softs guerriers !

Professeur ST : Ah, malheureux ! Si vous n'aimez pas ce genre de choses, je vous conseille d'hiberner pendant les prochains mois, car les éditeurs nous préparent une avalanche de simulations de tanks en tout genre.

Micro News : Je sens que je vais suivre vos prescriptions. .

Professeur ST : Tenez, par exemple regardez ça : c'est le dernier jeu de chez Titus - **Dark Century**. A bord d'engins de guerre programmables, vous devez rattraper des prisonniers évadés.

Micro News : Si on en croit la publicité, c'est le premier jeu comprenant des animations en "Ray Tracing", mais à part la séquence de présentation, le relief est loin d'atteindre la perfection.

Professeur ST : Ne vous inquiétez pas, ce n'est qu'une préversion, la finale sera sans doute beaucoup mieux. Si vous aimez la 3D, je peux vous faire voir un superbe shoot'em up qui nous vient de chez Logotron : **Starblaze**.

Micro News : Ça signifie "Le nez des étoiles" ?

Professeur ST : Je vois que votre anglais ne s'améliore pas, mais après tout, pas besoin de sortir de sortir d'Oxford ou de

Cambridge pour tirer sur tout ce qui bouge !

Micro News : Pendant qu'on y est, vous n'auriez pas quelque chose qui castagne un peu ? C'est pour mon petit neveu qui a cinq ans.

Professeur ST : J'aurais bien **Onslaught**, de Hewson, dans lequel vous dirigez un

chevalier en armure qui avança droit devant lui en balançant de grands coups de masse sur un champ de bataille jonché de cadavres... A moins qu'il ne préféra quelque chose de plus moderne, comme par exemple **After The War**, un logiciel de combat qui se déroule dans les rues de Manhattan aprés una guerre nucléaire. Les graphismes sont trés détaillés et croyez-moi, ça cogne dur !

Micro News : Ça devrait lui plaire, il adore tout ce qui est un peu sanglant. Il a vu tous les Vandredi 13, c'est un fan de Massacre à la tronçonneuse et il ne ratait jamais un épisode de Droit de réponse.

Professeur ST : Je vois, le bougre est précoce. J'ai quelque chose qui devrait lui plaire, un mélange entre film d'horreur et comédie. C'est **Maniac Mansion**, un jeu d'avanture á la *Zack Mac Kracken* dans lequel vous devez, à la tête d'un petit groupe d'adolescents, entrer dans un vieux manoir sinistre pour tirer votre amie Pom-Pom Girl (laissez moi finir ma phrase !) des griffes d'un savant fou.

Micro News : Ç'est vraiment terrifiant ?

Professeur ST : Non, ça fait plus rire que pleurer. C'est une production de Lucasfilm Games, qui ne saurait souffrir d'incongrus débordements - et par conséquent le sang qui souille le carrelage de la cuisine du manoir ne vient en fait que d'una bouteille de ketchup qui s'est brisée dans le réfrigérateur.

Micro News : En somme, on ne veut pas trop effrayer ces chères têtes blondes...

Professeur ST : C'est dommage, parce qu'au cinéma, on ne s'en prive pas. Vous aviez vu *Ghostbusters* ?

Micro News : Les éclateurs de fantômes ?

Professeur ST : Oui. La suite, **Ghostbusters 2**, sort le 13 décembre, mais le logiciel, lui, devrait arriver avant la fin du mois. Comme pour le premier épisode, c'est Activision qui s'est chargé de l'adaptation micro. Le jeu comprendra quatre séquences d'arcade inspirées du film.

Micro News : La première adaptation n'était pas très brillante...

Professeur ST : Oui, mais depuis, souvenez-vous, Activision a sorti **The Real Ghostbusters**, inspiré du dessin animé. Ce deuxiéme soft était nettement plus intéressant - on peut espérer que le troisiéme soit encore meilleur.

Micro News : Mouais, vous savez, en général, les "Mario's Great-Grandfather", "Bouncing Space Warrior 2" et autres "Return of Rambo's Sister" sont rarement à la hauteur de leurs prédécesseurs.

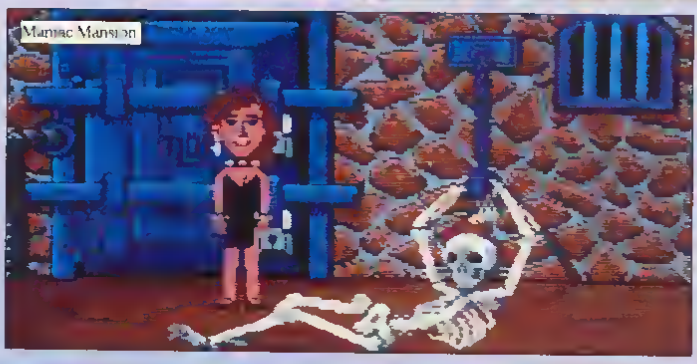
Professeur ST : Certes mon garçon, mais on peut avoir une bonne surprise. Tenez, on annonce la sortie de **Nebulus 2**, la suite de ce jeu génial où vous deviez faire grimper une petite bestiole au look batracien jusqu'au sommet de tours truffées de piéges. La deuxiéme partie contiendra de nouvelles tours et encore plus de monstres. Ça devrait combler tout ceux qui étaient parvenus au bout du premier et qu'on voyait depuis errer en état de manque, le visage bléme, dans la rubrique "Top Secret"...

Micro News : Se transformant en Pac-Man les nuits de pleine lune et hurlant à la mort en grignotant des disquettes...

Professeur ST : Lá, vous en rajoutez un peu ! Mais avec vos histoires de métamorphose, vous me faites penser au héros de **Eye of Horus**, le dieu égyptien á gueule de faucon.

Micro News : Attendez, vous voulez dire qu'il a une tête d'homme et un corps de faucon, ou une vraie tête de con et un corps de...

Professeur ST : Non, il a una vraie tête de faucon. C'est-á-dire qu'il peut se transformer á volonté en oiseau pour franchir



certains obstacles. Ce don lui sera utile pour retrouver les sept morceaux du corps de son père.

Micro News : *Beurk !*

Professeur ST : Oui, je sais, ça devrait plaire à votre petit neveu, mais laissez-moi finir... Son père donc, le grand Osiris, dont le corps a été éparpillé aux quatre coins d'une tombe égyptienne par Set, votre méchant demi-frère ...

Micro News : *Quelle famille !*

Professeur ST : Attendez, ce n'est pas fini ! Le frangin diabolique, fan de Majax et de Garcimore, a le pouvoir de donner vie aux hiéroglyphes et leur ordonne d'attaquer Horus pour l'empêcher de reconstituer son puzzle de père.

Micro News : *Je vois, c'est ce qu'on appelle une famille unie - surtout le père.*

Professeur ST : En effet, mais je vous trouve un peu dispersé, revenons plutôt à ce qui nous occupe. J'ai ici quelques petites choses qui devraient vous faire oublier le goût des plaisanteries douteuses.

Micro News : *Ça m'étonnerait, mais dites toujours.*

Professeur ST : **Grand Prix Master**, une course de motos très rapide, vue du dessus pour changer un peu, et **Continental Circus**, une course de voitures en 3D qui semble prometteuse.

Micro News : *C'est tout ?*

Professeur ST : Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : **Hard Drivin'** de Domark.

Micro News : *Le jeu des salles d'arcade ?*

Professeur ST : Lui-même ! Bien sûr, vous n'aurez pas droit à la cabine de pilotage ni aux pédales de vitesses, mais le circuit reste le même, avec ses tremplins, son pont suspendu et son fameux looping en 3D qui en a secoué plus d'un cet été.

Micro News : *On se souvient encore du ratage retentissant d'Out Run. La conversion est-elle réussie cette fois ?*

Professeur ST : Je n'ai pu voir qu'une préversion, mais apparemment les programmeurs ont réalisé un véritable tour de force, car les graphismes et l'animation en 3D sont réellement impressionnants. Si vous êtes un habitué des salles d'arcade, vous serez content d'apprendre que vous pourrez bientôt jouer chez vous à **Cyberball**, un match de football cybernétique très violent, dont Domark prépare également l'adaptation.

Micro News : *Vous n'auriez pas quelque chose de calme pour finir ?*

Professeur ST : Descendre des rapides en maillot de bain à fleurs, assis dans une bouée, ça vous dirait ?

Micro News : *Oui, ça doit être plutôt délassant.*

Professeur ST : Détrompez-vous ! **Toobin** est en fait une course assez remuante dans laquelle il vous faudra éviter les rochers, les alligators et les monstres des marais. Tenez, je vous donne la disquette, vous pourrez jouer avec votre petit neveu - Domark a prévu un mode deux joueurs.

Micro News : Merci Prof !

Professeur ST : De rien, mais dites-moi, pour cette histoire de disquette cochonne, ça restera entre nous, n'est ce pas ?

Micro News : Faites moi confiance : pas vu pas pris.

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE ..*

COCONUT ÉTOILE
41 avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ✆ 45 00 69 68
Metro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13 boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43 55 63 00
Metro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C CIAL LE TRIANGLE NIV BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67 58 58 88
(FERME LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8 COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS	C/D
100 % A D DR	145/195
LA COLLECTION CPC	195/225
EPYX ACTION	125/195
THE STORY SO FAR VOL 2	135/195
THE STORY SO FAR VOL 4	135/155
STARWARS TRILOGY	145/225
LES JUSTICIERS	145/189
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L ARCADE	145/195
COMMAND PERFORMANCE	118/195
SPECIAL ACTION	140/195
LES GEANTS DE L ARCADE 2	149/195
HISTORY IN MAKING	169/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D US SOLO	145/195
GAME SET & MATCH	129/199
GAME SET & MATCH 2	129/199
ARTICFOX	95/95
A P B	95/145
ACTION SERVICE	139/175
ADVANCED ART STUDIO	/249
AIRBONE RANGER	169/229
AFTERBURNER	95/149
BEACH VOLLEY	95/145
BUTCHER HILL	89/149
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD S TALES	95/95
CARRIER COMMAND	139/195
CRAZY CARS 2	129/189
CHUCK YEAGER	95/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GEMINI WINGS	89/149
GUNSHIP	189/235
HEROES OF THE LANCE	129/239
IND ANA JONES (ARCADE)	95/149
INTERNATIONAL SOCCER	145/199
JAWS	95/145
KICK OFF	145/195
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MEURTRE A VENISE	145/195
NEW ZEALAND STORY	89/145
NAVY MOVES	89/139
OPERATION WOLF	95/145
PASSING SHOT	89/149
PURPLE SATURN DAY	145/199
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	95/95
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	89/139
RENEGADE 3	89/139
RUN THE GAUNTLET	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/139
ROBOCOP	95/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
STRIDER	95/145
SHINOBI	95/145
SKATE OR DIE	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
STORMLORD	89/139
SOCCER MICROPROSE	195/195
SKATE BALL	139/159
THUNDERBIRDS	129/145
TIME SCANNER	99/149
THUNDERBLADE	95/145
THE GAME SUMMER EDT	95/149
THE GAME WINTER EDT	95/149
THE TRAIN	95/95
VIGILANTE	95/145
WEIRD DREAMS	145/195
XYBOTS	89/149
3D POOL	89/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS	C/D
THE STORY SO FAR VOL 2	195/195
THE STORY SO FAR VOL 4	150/195
STARWARS TRILOGY	180/195
ARCADE MUSCLE	145/180
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/195
COMMAND PERFORMANCE	140/195
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LES AS DU CIEL	139/189
TOP TEN COLLECTION	119/189
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
ALTERED BEAST	149/195
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	85/95
BATTLECHESS	/145
BUFFALO BILL	145/195
BLASTEROIDS	95/185
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD S TALES	89/95
BARD S TALES 2	/245
BARD S TALES 3	/245
CURSE OF THE AZURE BOND	/260
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	126/145
CHESSMASTER 2100	/159
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
DOUBLE DETENTE	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II NF	495/595
GRAND SLAM MONSTER	115/159
GRAND PRIX CIRCUIT	129/189
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	129/185
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/159
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LORDS OF CONQUEST	85/95
L ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
M HELI	129/195
MINI PUT	85/85
NAVY MOVES	129/195
OIL IMPERIUM	/195
OPERATION WOLF	95/135
PASSING SHOT	129/189
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/299
POWER AT SEA	99/169
RICK DANGEROUS	99/149
REAL GHOSTBUSTERS	95/185
RACK EM	129/189
ROBOCOP	95/135
R TYPE	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
STEEL THUNDER	/225
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	/245
STORMLORD	99/145
STAR TREK	99/149
SPEEDBALL	99/195
SERVE & VOLLEY	139/195
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
TERRY S BIG AVENTURE	149/199
THE TRAIN	95/95
TEST DRIVE 2	/195
T K O	185/199
THUNDERBLADE	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WORLD TOUR GOLF	65/95
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	195/199
ZAC MC KRACKEN	/175
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS	
THE STORY SO FAR VOL 4	160
SUPREME CHALLENGE	149
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	195
COMMAND PERFORMANCE	195
LES BEST D US GOLD	149
FIST N THROTTLES	145
TAITO COIN OP	129
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
A P B	110
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	160
BATMAN (LE FILM)	120
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	95
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	95
GUNSHIP	130
INDY (ARCADE)	95
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
ROBOCOP	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
VIGILANTE	95
WEC LE MANS	120
XYBOTS	120
3D POOL	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
COLOSSUS CHESS 4 0	129/195
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	129/169
LEADER BOARD	129/195
NINJA MASTER	89/
PRO GOLF	89/
ROCKFORD	85/
SPEED ACE	89/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/195
SPACE SHUTTLE	85/
SPITFIRE ACE	129/195
SOLO FLIGHT 2	129/159
SILENT SERVICE	129/169
WINTER EVENS	129/199
WINTER OLYMPIADE 88	129/199
ZYBEX	85/
BLUE MAX	149 K
CHOPLIFTER	199 K
DESERT FALCON	199 K
EAGLE NEST	199 K
FIGHT NIGHT	199 K
FOOTBALL	129 K
FINAL LEGACY	129 K
GATO	199 K
JOUST	199 K
LODE RUNNER	199 K
MILLIPEDE	129 K
MIDNIGHT MAGIC	199 K
ONE ON ONE BASKET	199 K
RESCUE ON FRACTALUS	199 K
ROBOTRON 2084	129 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS	
MASTER COLLECTION	295
ALBUM EPYX N 2	245
LES CLASSIQUES VOL 1	299
LES CLASSIQUES VOL 2	299
SPECIAL ACTION	299
A 10 TANK KILLER	345
ASTERIX	225
ACTION FIGHTER	299
APOLLO 18	95
BRUCE LEE LIVES	345
BAR GAMES	345
BATMAN (LE FILM)	195
BARL	299
BATTLEHAWKS 1942	245
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CYCLES	345
CARRIER COMMAND	249
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CAVEMAN UGH LYMPICS	295
CRAZY CARS 2	249
CHUCK YEAGER 2 0	295
CHESSMASTER 2000	299
CHEESMASTER 2100	499
DAVID WOLF	345
DRAKKEN	299
DAILY D HORSE RACING	275
DOUBLE DRAGON	245
FERRARI FORMULA 1	225
F 15 N 2	345
FAST BRAK	299
F16 COMBAT PILOT	295
F19	395
FALCON	439
FALCON AT	345
FLIGHT SIMULATOR V3	459
SCENERY DISK L UNITÉ	299
GRAVE HARDAGE	295
GRAND PRIX CIRCUIT	299
GUNSHIP	295
INDY (ARCADE)	195
KNIGHT FORCE	285
KING OF THE BEACH	345
KULT	245
KING QUEST 4	295
LAST NINJA	199
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L ARCHE DU CPT BLOOD	199
MANHOLE	345
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
MANHUNTER 2	395
MENACE	245
MILLENIUM 2 2	249
MINI PUT	95
NO EXIT	195
NIL DIEU VIVANT	299
OIL IMPERIUM	299
P H M PEGASUS	95
PAPERBOY	249
PERMIS DE TUER	249
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	265
ROBOCOP	199
RED STORM RISING	345
RACK EM	95
STARGLIDER 2	345
SKIDOO	225
SIM CITY	245
SKWEEK	225
SPACE QUEST 3	345
SERVE & VOLLEY	95
THE TRAIN	95
TARGHAN	295
TEST DRIVE 2	245
U F O	345
U M S	245
ULTIMA THILOGY	390
ULTIMA 5	295
WATERLOO	245
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245
688 ATTACK SUB	249
UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).	

ATARI STF/STE

COMPILATIONS	
STORY SO FAR VOL 1	195
STORY SO FAR VOL 3	195
STARWARS TRILOGY	245
LES BEST D US GOLD	295
MASTER COLLECTION	299
PRECIOUS METAL	225
MEGA PACK 2	245
TRIAD 2	299
5 STARS	239
ASTERIX	225
ALTERED BEAST	195
ACTION FIGHTER	259
A P B	195
BANGKOK KNIGHT	225
BLOODWYCH	245
BLOODMONEY	245
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
BARBARIAN 2	195
CONFLICT EUROPE	295
CALIFORNIA GAMES	195
CHESSMASTER 2000	229
DRAKKEN	299
DYNAMITE DUX	245
DAILY D HORSE RACING	225
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	225
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	225
FERRARI FORMULA 1	225
FORGOTTEN WORLDS	195
F 16 COMBAT PILOT	235
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KICK OFF	245
KING QUEST 4	295
LES PORTES DU TEMPS	245
MANHUNTER 2	295
M HELI	245
MICROPROSE SOCCER	225
NO EXIT	195
NEW ZEALAND STORY	195
OIL IMPERIUM	195
PAPERBOY	195
PIRATES	245
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RAINBOW WARRIOR	299
RICK DANGEROUS	245
R V F HONDA	225
ROBOCOP	195
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	225
SKIDOO	225
SIM CITY	245
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
SILKWORM	195
SKWEEK	225
TERRY S BIG AVENTURE	245
THE GAMES SUMMER EDT	295
TV SPORTS	245
TINTIN SUR LA LUNE	245
TEST DRIVE 2	295
TARGHAN	245
WEIRD DREAMS	295
WATERLOO	245
XENON 2	245
XYBOTS	245
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
3D POOL	195
SOLDES COCONUT	
ARTIFOX	119
BARD S TALES	119
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	95
SKYFOX 2	119
TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS EN MAGASIN (LISTE SUR DEMANDE).	

NUT.

PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

STARWARS TRIGOLY	245
MASTER COLLECTION	295
PRECIOUS METAL	245
TRIAD	295
TRIAD 2	295
ASTERIX	225
ALTERED BEAST	245
ACTION FIGHTER	259
ADIDAS GOLDEN SHOE	249
BEACH VOLLEY	238
BARBARIAN 2	245
BLOODWYCH	245
BLOOD MONEY	245
BATMAN (LE FILM)	235
BATTLE CHESS	245
BARD S TALES	225
BARD S TALES 2	240
DYNAMITE DUX	245
DAILY D HORSE RACING	225
DRAKKEN	290
DRAGON NINJA	245
DOUBLE DRAGON	198
DONGEON MASTER	228
F 16 COMBAT PILOT	245
FORGOTTEN WORLDS	195
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAND PRIX CIRCUIT	260
GUNSHIP	238
INDY (ARCADE)	195
KICK OFF	295
LES PORTES DU TEMPS	285
M HELI	245
MICROPROSE SOCCER	295
NO EXIT	199
NEW ZEALAND STORY	245
OIL IMPERIUM	225
OUT RUN	149
PAPERBOY	238
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RVF HONDA	269
ROBOCOP	245
RICK DANGEROUS	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	269
SKIDOO	229
SHINOBI	239
SHADOW OF THE BEAST	349
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SIM CITY	239
SHOOT EM UP CONST KIT	325
SILKWORM	229
GKWEEK	199
THE GAMES SUMMER EDT	295
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	249
TV SPORTS	345
WEIRD DREAMS	235
WATERLOO	299
XENON 2	245
ZAC MC KRACKEN	245
3D POOL	199

APPLE 2

ARCADE MEGA HIT	350
ARKANOID	295
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	349
BARD S TALE	295
BARD S TALE 2	295
BARD S TALE 3	279
CURSE OF THE AZURE BONDS	299
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	239
CALIFORNIA GAMES	339
CHESSMASTER 2000	295
CONFLICT IN VIETNAM	295
CRUSADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	299
DECISION IN THE DESERT	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	180
KUNG FU MASTER	199
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
RISK	145
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	399
SILENT SERVICE	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	180
ULTIMA 5	299
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD S TALES	429
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	339
DUNGEON MASTER	399
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	295
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	299
POLICE QUEST	299
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	399
TEST DRIVE 2	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	295
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	295

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	295
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	295
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	235
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	295
ACTION FIGHTER	295
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	295
CYBORG HUNTER	295
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	295
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	295
F16 FIGHTER	195
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	295
GREAT FOOTBALL	295
GREAT BASKETBALL	295
GREAT BASEBALL	295
GREAT VOLLEYBALL	295
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	295
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	295
PENGUIN LAND	295
PRO WRESTLING	295
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SHINOBI	295
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	295
SUPER TENNIS	199
SPACE HARRIER	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	295
VIGILANTE	295
WONDERBOY	295
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	265
ZILLION 2	295
JOYSTICKS POUR SEGA	
CONTROL STICK	185
SPEED KING SEGA	145

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
JEUX	
ALPHA MISSION	295
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	220
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GALAGA	295
GUN SMOKE	295
GHOST N GOBLINS	280
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	295
IKARI WARRIOR	295
ICE CLIMBER	290
ICE HOCKEY	280
KID ICARUS	335
KUNG FU	250
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	250
POPEYE	195
PRO WRESTLING	295
RC PRO AM	295
RAD RACER	345
SOCCER	250
SLALOM	250
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKING CREW	295
XEVIOUS	295
JOYSTICKS	
NES AVANTAGE	395
SPEEDKING NINTENDO	139
WISMASTER INFRAROUGE	480

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3 5	
3 5 SF/DD LES 10	89
3 5 DF/DD LES 10	129
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	195
DISQUETTES 5 1/4	
5 1/4 NEUTRES LES 10	39
5 1/4 SF/DD LES 10	69
5 1/4 DF/DD LES 10	89
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99
DISQUETTES 3" , LES 10	195

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STF	3390
1040 STF + MONITEUR MONO	4290
1040 STF + MONITEUR COULEUR	5990
MEGA ST1 MONOCHROME	6790
MEGA ST1 COULEUR	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	11190
MEGA ST2 COULEUR	12090
MEGA ST4 MONOCHROME	10690
MEGA ST4 COULEUR	12890
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
MD A30 3 5 DF	990
RF 5425 5 1/4	1290
MONITEURS	
MONOCHROME HR SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
COULEUR PHILIPS 8801	2390
IMPRIMANTES	
LASER SLM804	13590
STAR LC10 COMPLETE	1290
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS	
CABLE IMPRIMANTE	120
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	99
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	69
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	99
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
AMIGA	
AMIGA 500	N C
CABLE PERITEL	199
LECTEUR 3 5 CABAO	995
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	185
SPEEDKING KONIX	185
NAVIGATOR	189
MICRO BLASTER	139
3 WAY WICO	329
RACEMAKER	265
CORAH	489
ULTIMATE STANDART	249
ULTIMATE SANS FIL	456
COMPUTER COMMAND PC	399
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43 55 63 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

a adresser exclusivement à

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43 55 63 00

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TEL _____

Date d expiration —/— Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d emballage + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer

Reglement je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à récept on (en ajoutant 20F pour frais de remb)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC st COMPATIBLES

DOCTEUR AMIGA

LE DOC SIFFLE TOUJOURS DEUX FOIS !

La voix de réveille-matin du Doc Amiga s'échappait de la porte entrebâillée de son bureau, la version rap de "My Darling Amygals" attaquait mes tympans. Mon irruption fut la cause d'un trouble si violent que la figure du Mariano Informatique vira au pourpre...

Micro News : Salut Doc !

Docteur Amiga : Ouuuurgh ! Herd, l'ami !

Micro News : Je vous sens tout chose, comment dire... violacé. Votre visage... que s'est-il passé ? Avec une tête pareille vous seriez expulsé d'Afrique du Sud immediately !

Docteur Amiga : Ah, oui, je me suis payé une séance d'UVA et j'ai eu la douloureuse malchance de tomber sur une adepte de la méthode dite du gnile-pain. Une enragée de première dont le fils possède un At...

Micro News : Non, ce n'est pas vrai, vous, le Doc le plus célèbre de la Galaxie, victime d'une basse vengeance personnelle, mais que fait la police ?

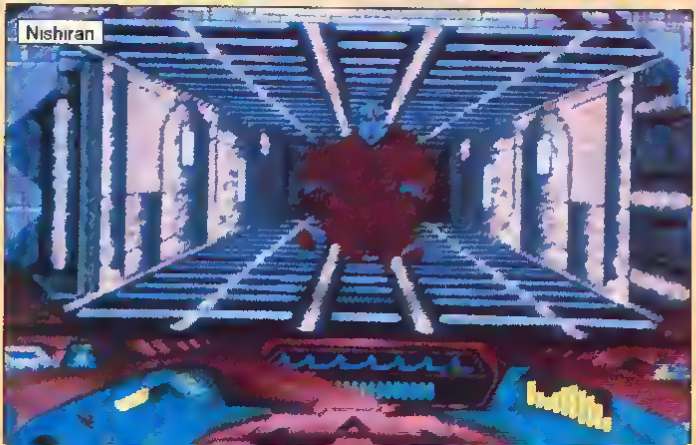
Docteur Amiga : Ne m'en parlez pas, ça risque de me provoquer une éruption volcanique de boutons. J'envisage d'ailleurs de créer une milice privée à mon usage personnel, car depuis qu'Ata-n (bruits de crachats) essaye de faire des étincelles avec un nouveau modèle de machine "autofire", les kids sont aussi enflammés que les locaux de la société un soir d'août.

Micro News : Merci, Doc, pour cette brûlante profession de foi !

Docteur Amiga : C'est tout naturel (comme d'habitude pour le chèque). Comme le disait mon grand-père dont le nom de code dans la Résistance était Vic 20, la meilleure défense est l'attaque. Chargeons nos disquettes et sus à l'ennemi !

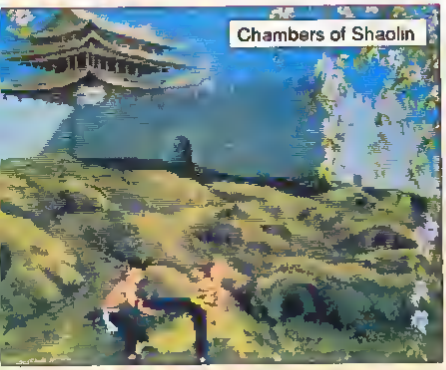
Micro News : Vous m'en mettrez trois caisses bien pleines, si je n'abuse pas...

Docteur Amiga : C'est parti. Pour commencer, **Nishiran** de Legend Software, un grand jeu de rôle-aventure dont l'action se déroule dans plus de 5000 lieux, de quoi y perdre la santé. Vous évoluerez dans un monde complètement étrange dans lequel tout est reconstitué : système social, monétaire, économique etc. Bien réalisé avec une utilisation très sympa des icônes, les dialogues y occupent une place importante et je vous prédis de nombreuses nuits blanches.



Micro News : Ah, parce qu'en plus c'est en 3D !

Docteur Amiga : Je préfère ne pas insister sur cette plaisanterie bien plate. Enchaînons avec **Ninjanimal**, également de Legend Software, du pur jus d'arcade, 100% action mais avec un vrai scénario - ce qui est rarissime dans ces contrées désertées par la matière grise. Si vous êtes un adepte de la mythologie japonaise et des légendes ninjas vous allez vous régaler, foi de samouraï, c'est beau,



Micro News : Ouf ! Rien ne vaut l'odeur du danger pour renouer une vieille amitié, sacré Doc.

Docteur Amiga : Je sens que vous allez encore me parler de vos souvenirs de régiment. Tenez, avant que vous ne vous épanchiez comme une vulgaire éponge, j'ai sous la main quelques softs guerriers. Si vous avez aimé *Opération Wolf*, la suite s'intitule **Opération Thunderbolt** et semble sortie du même lance-roquettes. C'est encore plus beau, les vues sont en 3D et on peut s'éclater à deux. De dangereux terroristes ont pris en otage de pauvres touristes : à vous de les libérer en évitant un carnage. Bombe, bombe, bombe, une symphonie coppolienne.

Micro News : Encore du sang pour sang violent. Docteur, vite ! mettez-moi sous perfusion, je suis en état de manque.

Docteur Amiga : Bip ! Bip ! Je branche le scanner et j'envoie **Laser Squad** de Blade Software sur l'écran de contrôle, ça devrait donner une bonne secousse à votre palpitant. A la tête d'un commando anti-gang vous devez investir une maison et tuer sans sourciller les malfrats. Pas de sentiments ni d'états d'âmes dans ce soft qui devrait plaire au capitaine Baril (de bière rouge). Je dois avouer que ce scénario primaire heurte mes principes mais, comme disait Coluche, tous les dégoûts sont dans la nature. Et on continue la cure d'hyperviolence.

Micro News : Rhaouww ! Bidoche au mur !

Docteur Amiga : Vous êtes bien atteint, mon petit bonhomme. Mais c'est qu'il mordrait, le sale bête ! Ah, il en veut encore : eh bien, on va lui donner de quoi se faire des quenottes en acier trempé ! Un petit voyage organisé pour le Vietnam ça vous dirait ? Go, avec **Lost Patrol** qui vous transporte quelque part derrière les lignes ennemies, loin, trop loin de votre base. Nous sommes en juin 1965, votre hélico vient de s'écraser, seuls sept rescapés survivront dans cet enfer. C'est un mélange détonant de stratégie et d'arcade avec des graphismes époustouflants. Vous me suivez...

Micro News : Ouais, que l'on me donne un calmant, je vais craquer devant tant de sanguinolente beauté.

Docteur Amiga : Arrêtez de sauter en l'air et suivez-moi sur la piste d'envol de **Retaliator**, cela devrait calmer vos élans acrobatiques. C'est un simulateur de vol super qui vous met aux commandes d'un F29 - version avant-gardiste d'un chasseur délirant. Cela ressemble à *Falcon*, ça a le même goût que... mais des options différentes rehaussent (encore) le niveau déjà très élevé de son prédécesseur. Nous sommes là dans les hautes sphères de la simulation. Redescendons d'un nuage avec **Lancaster**, qui vous précipite dans le tourbillon de la guerre 39-45. La présentation est bien réalisée, le reste est un peu à la traîne, surtout les scènes de combats. Dommage.

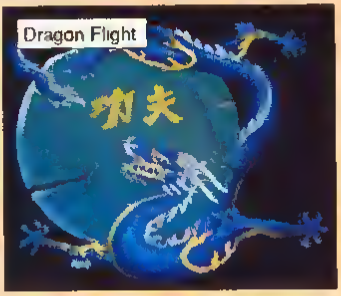
rapide et scrupuleusement réaliste.

Micro News : Banzeï ! Que la blanche hirondelle vous inonde de sa pureté limpide.

Docteur Amiga : On dirait un slogan pour une marque de lessive, vous devriez réviser vos classiquee ou évitez de dire des c...

Micro News : Et ta sœur ! Attention : ne jouez pas avec mes nerfs !

Docteur Amiga : Gardez votre calme, prenez ce joystick et pénétrez dans **Chambers of Shaolin**, votre initiation commence à l'instant. Les impétueux de votre espèce ne pourront accéder au plus haut degré de la connaissance qu'après un entraînement des plus féroces. Un exemple pour vous préparer : dans une pièce vous devrez trapper une boule, facile à première vue, seulement durant l'épreuve l'endroit se remplit d'eau. Diabolique et très stimulant !



Micro News : Quoi mon âge ? Je m'appelle G...

Docteur Amiga : Coucou, on est là. Si ça ne vous dérange pas, je continue avec deux éclopés de dernière minute : **Sol Negro** et **Narcissus**. Pas vraiment nouveau, passons.

Micro News : Vous êtes bien expéditif d'un seul coup, c'est la fatigue ?

Docteur Amiga : Non, un petit coup de pompe devant l'immensité de ma tâche et la montagne de softs qui s'amoncellent devant moi. Mais ne perdons pas de temps, voici un mégasoft qui va envahir la galaxie Amiga . **Vaua.** Vous débutez, suivant en cela l'exemple paternel, une carrière de pirate intersidéral, insoumis au régime draconien de l'UMS (Universal Market System). Vous devrez braver les forces de police et vous battre pour ne pas perdre votre précieuse cargaison. Cette compétition acharnée déterminera les prix du marché. Ainsi, vous pourrez faire fortune ou tout perdre. Subtil mélange entre un shoot'em up et un jeu de trading comme *Elite*, ce jeu bénéficie de scrollings impressionnants et d'excellents graphismes. Ça vaux le détour !

Micro News : J'ai le mal de l'air, je ne me sens pas bien.

Docteur Amiga : Petite nature, ça veut

jouer les Rambos de banlieue et ça tient pas la route. Je laisse tomber **Galaxy Force,** vous risqueriez de me faire une overdose de pixels (mais, amis lecteurs, sachez que c'est du tout bon, 3D géante et action en conséquence). Je n'ose même pas vous montrer **Herd Drivin'**, complètement décoiffant, aussi beau que le jeu de café et l'animation est turborapide, certainement un volant d'or pour Noel. Pourtant la concurrence est sévère avec **Continental Circus,** une course automobile sur huit circuits différents. Sans oublier **Power Drift** - bonne conversion d'un jeu Sega.

Micro News : Ça va faire du monde sur les routes pour les fêtes !

Docteur Amiga : Faites confiance au sergent Bob, nouvellement nommé à la circulation depuis ses échecs retentissants dans **APB**, un soft nettement plus beau que sur la bécane aphone de l'autre râclure, mais pas franchement excitant.

Micro News : Encore une bavure. Et Dieu dans tout ça ?

Docteur Amiga : Vous nous faites une crise de foi, décidément c'est pas votre jour. Que diriez-vous de bâtir une vraie ville avec **Sim City** ?

Micro News : C'est mieux que Populous !

Docteur Amiga : Bravo ! Vos références sont excellentes, il y a en effet une grande similitude entre les deux. Vous dessinez une ville et devenez aménageur en chef, puis maire et gestionnaire de votre création. Une supersimulation qui pourrait apprendre beaucoup de choses à nos élus. Mais je n'en dirai pas plus...

Micro News : Ah, il y a anguille sous roche, seriez-vous tenté par une carrière politique ?

Docteur Amiga : Je vous remercie de me poser cette question intéressante, l'avenir appartient aux défricheurs d'espaces infinis qui, au terme d'une...

Micro News : C'est insupportable !

Docteur Amiga : Pour l'instant, je promets de l'aventure à tous. Voici **Hillsfar,** le troisième volet du célèbre *Donjons et Dragons*, et - divine surprise - les textes sont en bon français. Passionnant. On continue avec **Dragon Flight,** un excellent jeu dans lequel vous dirigez quatre aventuriers chargés de retrouver la dernière licorne vivante. La beauté des graphismes est craquante. Si vous aimez frissonner je vous conseille **Spaceghoat,** une histoire de revenants turbulents.

Micro News : Ça me fait penser que j'ai deux neveux assez remuants, vous n'auriez rien pour eux ?

Docteur Amiga : Il suffit de demander, voici **Terry's Big Adventure,** issu de la même famille que *Wonderboy* ou *Super Mario Bros*, c'est très prenant : vous devriez être tranquille un petit moment. Sinon enchaînez avec **Skidz,** un gamin sur son skate ou son BMX dispose de sept jours pour prouver sa valeur et ainsi participer à la course finale. Et si vraiment vous ne tenez plus vos petits monstres, mettez leur **Dynamic Debugger** et éclatez-vous avec eux. Pour les achever, une partie de **Necronom** et c'est dans la poche. Merci qui.

Micro News : My Lord, que vous et vos descendants soyez adorés jusqu'à la fin du temps réglementaire !

Docteur Amiga : Encore vos réflexes d'ancien chroniqueur à *L'Equipe*. Ne changez pas de casquette et essayez **Fighting Soccer** et **Manchester United Football Club,** encore deux logiciels de foot. J'ai mis de côté **Ultimate Darts,** un jeu de fléchettes, et quelques bières chaudes pour vous mettre dans l'ambiance.

Micro News : On les siffle tout de suite ?

Docteur Amiga : Sachez, buveur néophyte, que le Doc ne siffle jamais deux fois la même bouteille...

Micro News : Merci Doc, au mois prochain !

POUR UNE MEILLEURE UTILISATION DE VOTRE AMIGA OFFREZ-VOUS :

- plus de 300 pages d'explications concernant les versions 1.3 et 1.2 du système d'exploitation de l'Amiga

- le mode intuition et le mode par commandes

- les disquettes
- la mémoire
- la gestion de l'écran
- les îcones
- les types d'animation

GRATUIT
deux disquettes
contenant 50 utilitaires
du Domaine Public

BON DE COMMANDE EXPRESS:

JE DESIRE RECEVOIR . . . EXEMPLAIRE(S) DE "COMPRENDRE ET BIEN EXPLOITER SON AMIGA" AU PRIX UNITAIRE DE 249 F

TOTAL TTC: .....

FRAIS DE PORT RECOMMANDE: + 20 F

CI JOINT MON REGLEMENT PAR CHEQUE NET TTC: .....

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE. .....
C.P. .....

DATE & SIGNATURE.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A.
TITUS, 28 TER AVENUE DE VERSAILLES, 93220 GAGNY
TEL. (1) 43 32 10 92, FAX: (1) 43 32 11 52

TITUSTM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY -
TÉL. : (1) 43.32.10.92

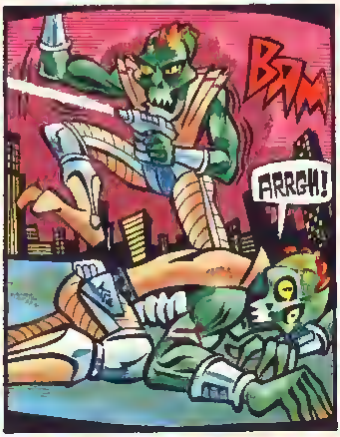
BARGON ATTACK

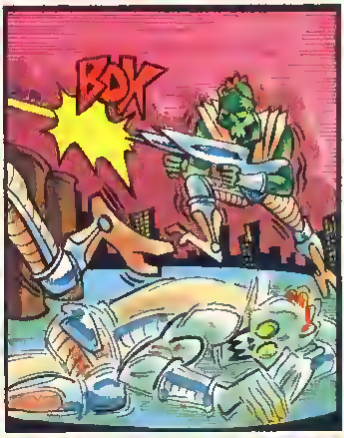
RASHEED
MARC BROTHERS

La boutique Invaders vend un nouveau logiciel de jeu qui s'appelle "Bargon Attack"...

BOZ
ZOOZ
BAM
ZIP

J'EN AI TOUCHÉ PLUSIEURS CETTE FOIS...
BOZ
BOZ
ZIP


BAM
ARRGH!


BOX

LA GUERRE C'EST TERRIBLE...
BAM

JE SUIS PASSÉ... MA MISSION DÉBUTE RÉELLEMENT MAINTENANT...
TREMBLEZ TERRIENS !
ON S'HABITUE VITE... EN TUER UN OU MILLE C'EST PAREIL...

A suivre...

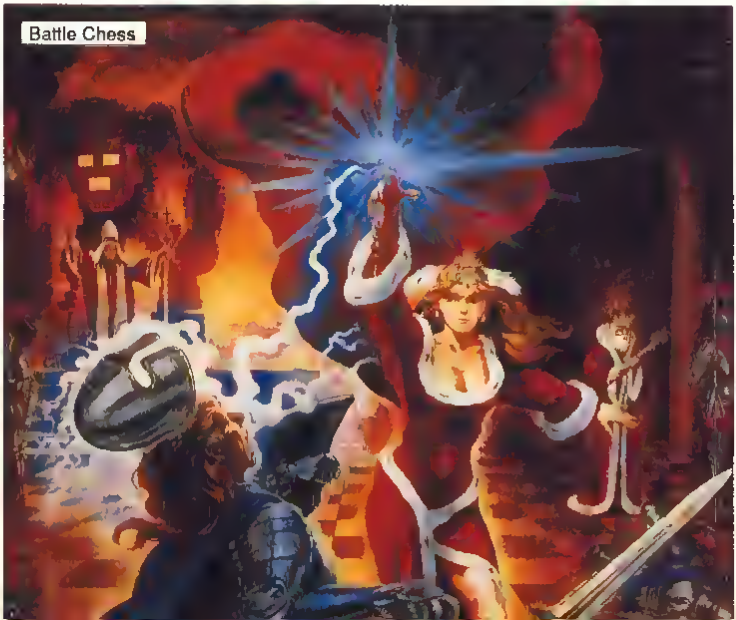
CAPITAINE PIXEL

Cul sec !

Certeine boivent par dépit, d'eutres per envie... Notre capitaine, lui, boit par raison démonstrative. C'est donc sur une mer pessablement houleusa qu'il reçoit eujourd'hui notre envoyé spécial.

Micro News : Hello Capitaine !
Capitaine Pixel : Et l'eau !
Micro News : Ferrugineuse... je sais !
Capitaine Pixel : Apprenez, mon cher, qu'un capitaine ne boit pas : il se désaltère...
Micro News : Disons alors que vous êtes particulièrement altéré ..
Capitaine Pixel : J'ai une soif de rat ! Comme disent nos amis anglais d'Activision, je suis une **Altered Beast** !
Micro News : J'ai un léger doute quant à l'interprétation, mais passons...
Capitaine Pixel : Pour vous prouver ma lucidité, je peux même vous dire que ce jeu créé par Sega est disponible sur C64 et CPC. Alors ?
Micro News : Ouais ! Ça ne prouve que votre endurance...
Capitaine Pixel : Je peux ajouter en prime un tantinet d'histoire : Zeus vous a ressuscité pour vous lancer à la recherche de sa fille Athéna, prisonnière du Seigneur des Enfers. C'est plutôt bien réalisé comme jeu d'arcade, même si l'originalité n'est pas de la partie.

Micro News : Vous tenez bien le choc !
Capitaine Pixel : Puisque c'est comme ça, je m'en jette un double...
Micro News : Un double quoi ?
Capitaine Pixel : Un **Double Dragon**, tiens !
Micro News : Ça titre combien ?
Capitaine Pixel : Un bon degré d'arcade, avec un subtil goût d'arts martiaux, signé Melbourne House pour C64 et CPC.
Micro News : Et avec ça, je vous mets quoi ?
Capitaine Pixel : Là j'ai mon compte. . Je ne tiens pas à saborder mon navire pour qu'il aille rejoindre le **Rainbow Warrior** par le fond. Les gens de MicroStyle ne seraient pas contents que je leur pique les honneurs de la presse...
Micro News : Et ça protège la couche d'ozone ?
Capitaine Pixel : Entre autres. Les bébés-phoques et les baleines sont aussi à l'ordre du jour.
Micro News : Ouah ! Visez le bâtiment de guerre !
Capitaine Pixel : Ah ! Ça, c'est le **Carrier Commend** qui patrouille enfin dans nos eaux. C'est beau, c'est dur, c'est original et c'est signé Rainbird pour C64 et CPC.
Micro News : Allez, vous êtes pardonné et j'offre ma tournée.
Capitaine Pixel : N'insistez pas, je serai incorruptible, voire **Untouchable** comme on dit chez Ocean.
Micro News : La prohibition, ce serait bon pour ce que vous avez .
Capitaine Pixel : J'en mourrais ! Pire, je serais condamné à vivre des cauchemars, comme le héros de **Weird Dreams** édité par Rainbird sur C64.
Micro News : Quel genre de cauchemars ?
Capitaine Pixel : Peuplés d'étrangers bizarres, et comme je suis aussi **Xenophobe** (Micro Style) que Jean-Marie, je préfère ne pas y penser.



Micro News : N'empêche que c'était une belle époque.

Capitaine Pixel : **Epoch**, c'est justement un jeu d'arcade/stratégie de Rainbird sur C64.

Micro News : Dites, c'est vrai que vous avez une nouvelle mascotte ?

Capitaine Pixel : Affirmatif ! Une petite chauve-souris que j'ai appelée **Batman** pour célébrer la sortie du jeu d'Ocean sur CPC et C64.

Micro News : C'est l'arche de Noé, votre bateau !

Capitaine Pixel : Et si je vous disais que je compte réaprovisionner le **Continental Circus** pour ses prochaines représentations sur CPC...

Micro News : Bon, OK ! Eh mais, vous êtes armé ? Un P38 peut-être ?

Capitaine Pixel : Pfff ! amateur .. C'est un **P47** de marque Firebird.

Micro News : Un jeu qui pète le feu en somme ?

Capitaine Pixel : Ouais, sauf que le *P47* en question n'est pas un flingue mais un zingue à bord duquel vous survolez et détruisez les régions ennemies. Disponible sur C64 et CPC.

Micro News : Comme quoi, flingue et zingue, même combat !

Capitaine Pixel : Puisque nous sommes dans le feu de l'action, parlons d'**Action Fighter**, également de Firebird, pour C64 et CPC. Plutôt sanglant .

Micro News : Personnellement, je préférerais quelque chose de plus calme.

Capitaine Pixel : Une partie d'échecs sur C64 avec **Battle Chess** d'Electronic Arts serait donc la bienvenue ?

Micro News : Oh que oui ! Les personnages qui se déplacent et se foutent des torgnoles sur l'échiquier, j'adore !

Capitaine Pixel : Bien, mais avant je dois vous annoncer la sortie sur CPC et C64 de **Ghouls'n Ghosts**, la suite du vénérable *Ghost'n Goblins* de Capcom ; celle tant attendue de **Maniac Mansion** de Lucas Film Games, jeu dans la plus pure tradition d'eventure ; celle de **Sentinel Worlds** ; ou encore celle de **Dragon Wars**, du même éditeur... Ouf !

Micro News : J'ai noté comme un manque de simulateurs ce mois ci...

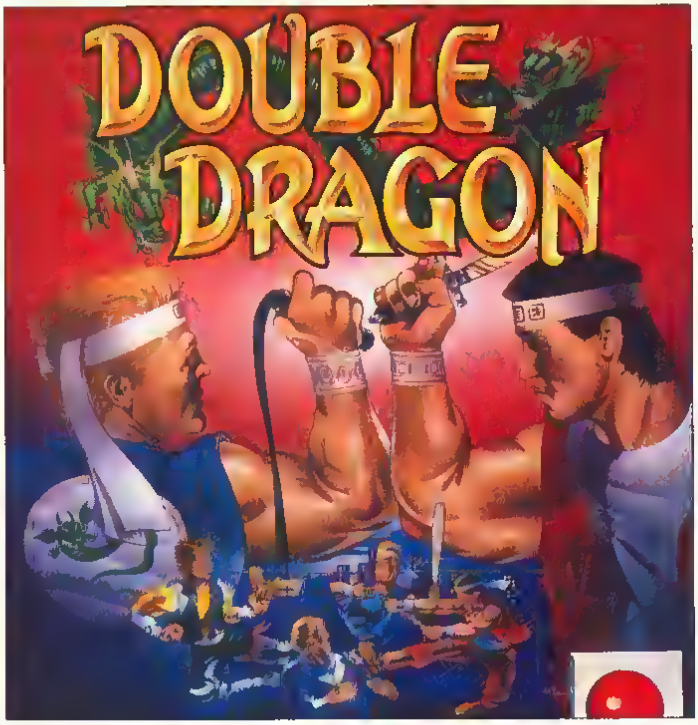
Capitaine Pixel : Gasp ! J'allais oublier de citer le merveilleux, le sublime **Stunt Car** de MicroStyle qui devrait faire un malheur sur C64.

Micro News : Et pour être en accord avec notre dossier, vous n'auriez pas quelques budgets ?

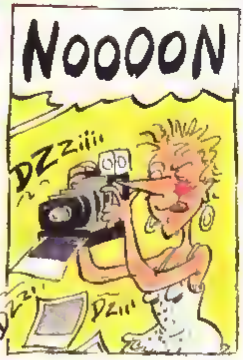
Capitaine Pixel : Bien sûr que si, et pas des moindres : **Thundercats, Ghost'n Goblins** et **Peperboy** d'Elite, réédités en cassette par Encore Ça, c'était pour les plus connus. D'autres titres ont été sortis par Players, tels **Cobra Force**, un shoot'em up dans lequel vous dirigez un hélicoptère, **Joe Blade 2**, un jeu de combat de rues, ou **Mutant Fortress**, une simulation guerrière.

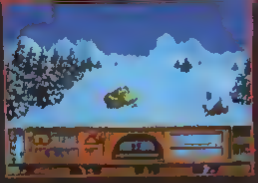
Micro News : Et alors on matait nos échecs ?

Capitaine Pixel : Et si on s'en jetait un derrière la cravate ?



BARBABUG le Pirate





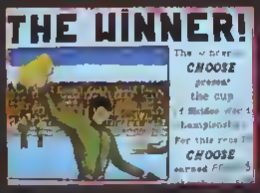
SKIDOO

DEVENEZ CHAMPION DU MONDE DE SCOOTER DES NEIGES

Pour participer aux courses
du championnat,
vous partez pour 6 mois de raid
dans les forêts solitaires
du Grand Nord canadien.

- simulation de conduite de skidoo,
- carte réaliste du Nord Est canadien
- indispensable au raid,
- superbes paysages à parcourir en toute liberté,
- parcours de course différents,
- chasse entre les étapes pour survivre.

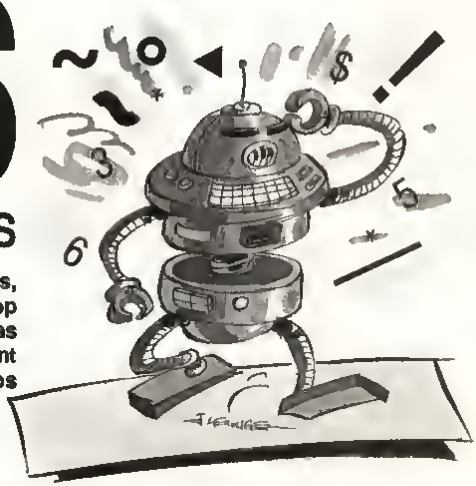
SEUL LE MEILLEUR VAINCRA LE GRAND DÉSERT BLANC.



Conception : François NEDELEC, Joseph KLUYTMANS
Programming : INFERENCE MDO • Graphics : Joseph KLUYTMANS Kak
Music-sound : Robin Azoismanoff

TECHNICOS

LES VERSETS PRATIQUES DE NICOS



Voici déjé le deuxiéme numéro de l'épopée siliconienne de Technicos, notre robot-instructeur. Si le précédent épisode vous a paru un peu trop théorique, celui-ci plonge résolument dans la pratique. Ne perdez pas de vue tout ce qui a trait aux concepts, car ils permettent de réellement mieux comprendre la formidable technologie qui sommeille sous nos doigts tentaculaires. Il ne s'agit certes pas d'apprendre á générer bêtement un "hue, cocotte !" en 16 millions de couleurs et son stéréo, mais d'expérimenter les connaissances acquises.

Tout d'abord quelques rappels...

Salut les p'tits micros, j'espère que mes belivernes du précédent numéro n'ont pas rasé jusqu'au sang vos faces glabres. En tout cas ce mois-ci, on va essayer de faire plus concret. Souvenez-vous, il y a des millénaires de cela, les machine qu'on avait le front d'appeler ordinateurs se composaient de cinq éléments fonctionnels : l'unité de commande (UC), l'unité arithmétique et logique (UAL), la mémoire et les dispositifs d'entrée/sortie (appelés E/S). L'UC et l'UAL formait alors le CPU (Central Processing Unit) ou Unité Centrale (nommée aussi UC). Ces éléments sont reliés entre eux par trois bus : le bus des données, le bus des adresses et le bus des commandes.

Le test de la calculatrice

Celle que nous allons étudier possède un groupement de fonctions légèrement différent du schéma vu précédemment (voir figure 1). Dans le cas d'une calculatrice, peu perfectionnée certes, la puce regroupe les fonctions du CPU et de la mémoire. Il convient de se rappeler que le CPU remplit les fonctions de commande et de calcul, alors que la mémoire stocke le programme et les données. La puce de commande des entrées/sorties fournit l'interface spéciale, nécessaire pour lire ou activer les dispositifs d'entrée et de sortie. Ici, le dispositif d'entrée est un clavier á seize touches et le dispositif de sortie un afficheur á LED (diodes électroluminescentes - et non pas moches), qui utilise huit positions.

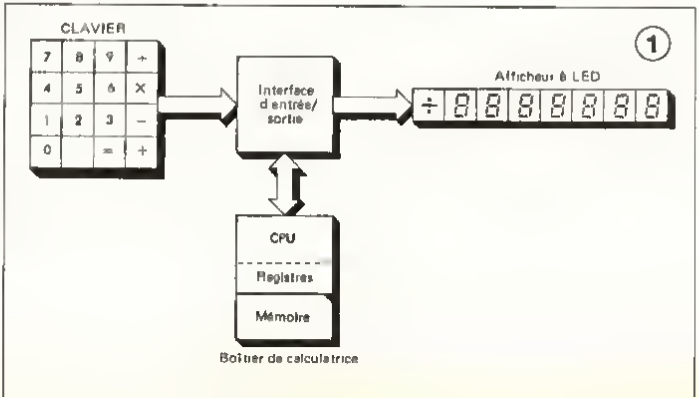
Examinons maintenant une séquence simple pour illustrer le rôle des divers composants d'un système ordinateur, á savoir les dispositifs d'entrée/sortie, la mémoire et le CPU. Nous introduirons par la même occasion la notion de registre (á ne pas confondre avec le cahier où l'on consigne habituellement les retards ou les dettes...).

Voici donc une séquence simple d'événements

- 1 L'utilisateur compose un nombre sur le clavier en appuyant sur les touches de celui-ci.
- 2 Ce nombre constitue une donnée. Elle est transmise au boîtier de la calculatrice par l'intermédiaire de l'interface d'entrée/sortie où elle sera stockée dans un élément spécial de la mémoire appelé registre.

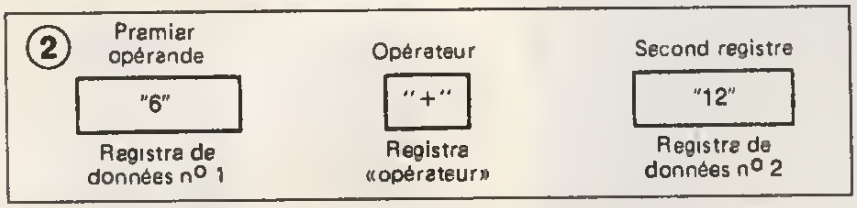
En général chaque CPU est muni de plusieurs registres auxquels elle peut accéder directement grâce á des bus rapides. Cet ensemble de registres sert á accélérer l'exécution des opérations effectuées sur les informations ou données qu'ils contiennent. C'est le type de mémoire le plus rapide dont dispose le microprocesseur.

Dans notre exemple, la calculatrice de poche simple n'utilise que trois registres. Deux d'entre eux stockent les deux données (ou opérandes) sur lesquelles l'opération sera effectuée. Chacun de ces registres peut stocker un nombre décimal á six chiffres sous forme binaire, avec son signe. Le troisiéme registre stocke l'opération devant être exécutée, telle que +, ,x ou /. De plus on dispose parfois d'un registre supplémentaire dit "mémoire" pour stocker un nombre. Le second registre de données est aussi utilisé pour stocker le résultat de l'opération. Il est appelé accumulateur, car il regroupe les résultats des opérations successives. Dans cet exemple, la mémoire (voir figure 1) contient seulement le programme nécessaire pour lire á partir du clavier, transformer le nombre en binaire, exécuter l'opération et afficher les résultats. Le programme est conservé dans une ROM (non volatile, cui-cui !) sur la puce (qui est



1

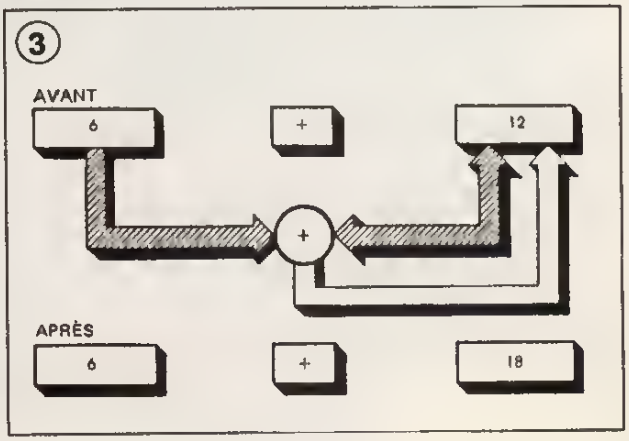
non-volatile mais sautanta).
- 3 Lorsque le premier nombre (qui peut comportar jusqu'à six chiffres décimeux) a été lu à partir du claviar, on indique l'opération à exécutar en agissant sur la toucha appropriée. Le code de cetta opération ast stocké dans la registra opérataur da la calculatrice jusqu'à ce que cette opération soit axécutée. Supposons qu'il s'agisse d'un +...
- 4 Dans ce cas, le second opérande nécessaire à l'addition (garçon, SVP !) est alors introduit par l'utilisataur, lu at converti an binaire par la programme, puis stocké dans la second registra des données. Cette situation est décrite sur la



superbissima figure 2.
- 5 Il ne se produira rien tant qua l'utilisateur n'aura pas appuyé violemment sur le toucha =. Aussitôt après, la programma la détecta at provoqua l'exécution du programma arithmétique précisé par l'opératour stocké (un + dans notra cas). Les instructions du programma d'addition sont exécutées tellas qu'elles sont stockées an mémoire, l'addition ast effectuée, et le résultat ast déposé, en douceur, dans la second registre des données (c'est-à-dire dans le famaux accumulateur). Ca processus ast illustré sur la figure 3. On notera que le contenu précédent de l'accumulateur (12) est effacé par le nouveau total (18).
- 6 Le résultat da l'accumulateur est envoyé vers l'afficheur à LED et se trouve donc visualisé. La résultat rastara stocké dans l'accumulateur interne jusqu'à ce que l'appareil soit éteint ou jusqu'à ce qu'une nouvalla opération soit exécutéa.
On trouve sur la plupart das calculatrices una touche d'effacemant (C pour clear, à na pas confondre avec le shampooing du même nom) qui peut âtre utiliséa pour effacer le contanu de n'importa quel registre.
Voilà donc la description du fonctionnament standard d'un ordineteur simple - la calculatrice de poche. Il est vrai que le cheminament des opérations a l'eir assaz complexe, mais il est important de le comprandra avant da passer à das chosas plus sériauses at nettement plus compliquées, voire incompréhansibles...

Hardware.... and Tupperware ! ?
Après cet apprentissaga éprouvant, il convient da s'offrir an rafraîchissement quelques définitions.
Tout d'abord, le terme "hardwara" signifie matériel depuis la nuit des temps et désigna l'ansemble des composants physiquas d'un système. On peut encore le trouvar dans son pramiar sans sur la façada da magasins américains spécialisés dans la vante de matériel agricole, de bricolage ou de jardinage. Le terme "softwara" (logiciel) est un terme créé pour l'occasion et qui englobe l'ansemble das programmes. Le mot "firmware", peu utilisé dans le monde de la micro, désigne quant à lui tout programma résidant an mémoire ROM, autremant dit tout programme qui ne peut pas être modifié (le firmware est une combinaison da hardware at da software).
On antand souvant le tarma microprogramma. C'est un programme de séquancament de l'unité de commanda de tout processaur. En général, la rôle du microprogramme est d'interpréter le jeu d'instructions externes d'una "machina" (un ordinateur, quoi).
Un jeu d'instructions n'est pas un divertissement apprécié des familles après le digestif. C'est une liste d'instructions que le programmeur peut utilisar pour donner das ordras directs à la machina, tels que : "Ajoutar registre 1 à registre 2" ou "Charger l'accumulateur avec la valeur1" ou encora "Va voir là-bas si j'y suis !", at généralement les manuels techniques des micro-ordinateurs ragorgent da jaux d'instructions des microprocesseurs utilisés. On notera qua la plupart de ceux que nous utilisons (80x86, Z80, 6510, 680x0) sont das CISC (Complex Instruction Sat Computer = Processeur à jeu d'instruction complaxa), alors que la tendance ast d'aller vars des RISC (Reduced Instruction Set Computar = Processeur à jeu d'instruction réduit) comma les 88000, MIPS, SPARC, R1000... Nous explicitarons plus tard comment et pourquoi ces processeurs sont plus rapides, plus simples à utiliser et plus complexes à intégrer.
Pour revenir sur le microprogramme, il faut âtre clair. Ce n'est pas un programma destiné au microprocesseur. Un programme pour microprocesseur ast un programme tout court. Il n'y a pas de granda différanca entre un programma da microprocesseur et un programme da mini ou micro-ordinateur, sauf que la premier est généralement plus difficile à rédiger que le second et qu'il peut commander différants composants. Les techniques de programmation d'un microprocesseur et d'un mini ou micro-ordinateur sont essentiellement identiques - toutafois les microprocesseurs nécassitent parfois plus de connaissances "matériels" en raison de leur jeu d'instructions réduit.
En somme, un microprogramme (aussi nommé microcommande) diffèra fondamantalement d'un programma écrit par l'utilisateur. En général, dans un microprocesseur monolithiqua (dans un boîtier et non en grenit), la microprogramma a pour rôle d'assurar le séquencament de l'unité de commande et d'exécuter le jau d'instruction désiré. Néanmoins certains fabricants utilisent le terme microprogramme pour désigner tout programma exécuté sur un microprocassaur ou pour stocker en mémoire ROM.

Bardés de ces considérations sémantiques et des concepts da fonctionnamant d'une calculatrice, nous aborderons la mois prochain les mécanismas d'accès à la mémoire, grâce aux ficelles de quelques farfouilles directement applicables.



LA COLLEC'

Qui c'est qui se décarcasse pour ses lecteurs ? C'est votre dévoué Joé Bonplan... Voici un nouvel endroit dans Micro News qui vous permettra de recevoir directement chez vous toutes sortes d'objets qui seront, soit des créations originales faites spécialement pour vous, soit des produits vendus à des prix particulièrement intéressants. Nous vous proposons pour commencer des BD de qualité, où vous retrouverez de vieilles connaissances comme Carali et Coucho, mais aussi Jaap & Joop et leur célèbre *Nathalie la petite hôtesse* (cf. Sex Machines). Vos commandes vous seront envoyées sous enveloppe matelassée dans les délais les plus brefs. N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions sur ce que vous aimeriez trouver dans cette page.

LES BANDES DESSINÉES

CARALI 30 F
1 Docteur Tutut est un cas

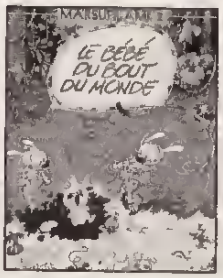
CARALI 40 F
2 Objectif Nul

COUCHO 30 F
3 Le dossier des affaires

COUCHO 30 F
4 Le Banni

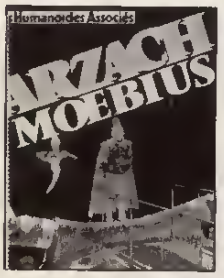
JAAP & JOOP 25 F
5 Nathalie la petite hôtesse

FRANQUIN 30 F
6 La queue du Marsupilami

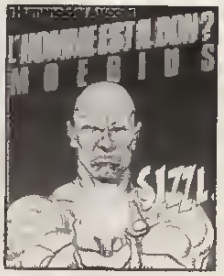


FRANQUIN 30 F
7 Le bébé du bout du monde

MOEBIUS 25 F
8 Le bandard fou

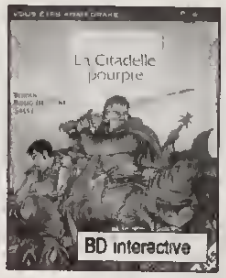


MOEBIUS 25 F
9 Arzach



MOEBIUS 25 F
10 L'homme est-il bon ?

MARGERIN, WALTHÉRY, CHALAND, ETC 25 F
11 La bande à Renaud



DOUG HEADLINE, TERPANT, , SALVETTI 25 F
12 La citadelle pourpre

LARBI & FARID 25 F
13 Les Beurs

RICHARD CORBEN 25 F
14 Ogre

JERONATON 25 F
15 Champakou

Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67 av. du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre**

Nom _____
Adresse _____
_____
Tél _____

Numéros des articles choisis _____
Prix _____
Participation aux frais de port et d'emballage : 12 F _____
Total : _____

CARTE BLEUE
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration - / - Signeture

Règlement : je joins ☐chèque bancaire ☐CCP ☐mandat-lettre ☐CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de contre-remboursement)

Interphase™

Les rêves du futur deviennent maintenant réalité ; des professionnels particulièrement entraînés dont le but est de créer des moments enregistrés de manière opaque – des rêves destinés à effacer la peur de la pensée éveillée.

Cependant la société des Chasseurs de Rêve (TM) a fait une greffe incurieuse à l'intérieur du dernier chasseur de rêve (TM) dressé pour être lâché à l'intérieur du labyrinthe de l'unité centrale de la société.

En tant que rêveur solitaire, vous devrez pénétrer dans l'unité centrale et guider votre partenaire vers la piste elle-même -les [illegible] de la génération future font [illegible] à votre savoir-faire et à votre intelligence.

Screenshots from ST Version

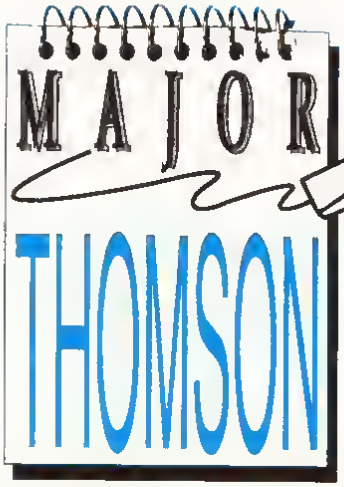
[illegible] disponible sur ST, Amiga, IBM [illegible]

Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Rosie Zounette présente
ADVENTURE in Continent Oublié
Fuyez Rosie Nous voilà poursuivis par de redoutables monstres antédiluviens.
BARA
Mais pour notre salut je suis le meilleur tireur of the united Kingdown
..And of le foire du trône
Je suis aussi été le meilleur lutteur in Greco-Romaine of Oxford is'nt
Whaooo caisse queue vous êtes fort major...
it's easy for me Rosie, ne suis-je pas une officier de sa très gracieuse majesté the reine of England?
11

Rosie, quand nous aurons enfin quitté cet inhospitalier continent oublié, je vous demanderai une faveur...
ho mais faites donc major ...
Ces épreuves nous ont tant rapprochés accepteriez-vous de me prendre pour votre husband ?
ooh mais certainement... je ne rêve qu'à ça depuis toujours
mon amour
HALTE AU SKETCH, MAJOR!
Docteur amiga ?! what signified ?
laissez tomber major... j'ai une option sur Rosie...
whaouu amiga mon sublime dégoutant.
depuis des mois nous sommes fiancés comme des bêtes, alors retournez donc jouer avec vos brontosaures
How j'm retrouving me comme une con j'm very shocking
GLP and GASP
SOB OS
Qu'est ce qui se passe ici ?
c'est rien... juste un petit coup de sang, c'est pas grave...
mais enfin Docteur quelle idée de lui bidouiller sa disquette favorite...
bidouiller... bidouiller, c'est vite dit, j'ai juste un peu reprogrammé la fin...
il va quand même pas nous en chier une pendule...
Couche trademarque
12



GARDE-A-VOUS !

Le Major est un peu inquiet : on lui a annoncé pour bientôt une revue de détail qui sera passée par le colonel Fortran. Pour éviter des surprises désagréables, il est allé battre le rappel de tous ceux qui sont dans le secret des FLOPS (Floating Points Operations per Second).

Il s'est rendu d'abord chez Asci, une association regie par la loi de 1901, qui lui a proposé **Turbodisk**, un supersoft aux capacites incroyables, permettant de formater les disquettes à 840 ko au lieu de 640 ko et qui multiplie par dix la vitesse de chargement des fichiers Ce qui ménage la tête de lecture et favorise le rangement

C'est Micromedia-Systèmes qui met sur le marche ce shareware pour TO8/8D et TO9+, à environ 90 F Pour se le procurer, il suffit d'écrire a Asci, Chemin des Montants, 54690 Eulmont

Pour se prémunir de toute critique de la part du colonel, le Major compte bien proposer à son examen les fameuses adresses-mémoires dont la mise au point lui a coûte tant de nuits blanches Il vous en donne immédiatement la primeur (c'est la suite de la communication de septambre)

Organisation RAM .

FFFF(65535) MONITEUR, 2 PAGES DE KO EN PARALLELE
E800(59392)
E7FF(59391) INTERFACE MODEM
E7F8(59384)
E7F7(59383) INTERFACE IEEE
E7F0(59376)
E7EB(59370) RS 232
E7E8(59368)
E7E7(59367) GATE MODE PAGE
E7E4(59364) REGISTRE CRAYON OPT ET SYSTEME
E7DF(59359) - LIBRE
E7DE(59358)
E7DD(59357) GATE MODE PAGE REGISTRE CONFIGURATION SYSTEME
E7DC(59356) - GATE MODE PAGE REGISTRE MODE D'AFFICHAGE
E7DB(59355) GATE PALETTE
E7DA(59354)
E7D9(59353) CONTROLEUR DE FLOPPY/QDD
E7D0(59344)
E7CF(59343) JEUX ET MUSIQUE
E7CC(59340) PIA 6821
E7CB(59339) SYSTEME ET IMPRIMANTE
E7C8(59336) PIA 6821
E7C7(59335) PIA TIMER 6846
E7C0(59328)
E7BF(59327) LIBRE
E7B0(59312)
E7AF(59311) LOGICIEL CONTROLEUR DE FLOPPY/QDD
E000(57344) 2 PAGES DE 1,9KO EN PARALLELE
DFFF(57343) RAM UTILISATEUR
A000(40960) 32 PAGES DE 16 OCTETS EN PARALLELE
9FFF(40959) RAM
6100(24832) UTILISATEUR
60FF(24831) PAGE 0 RESERVE AU SYSTEME MONITEUR
6000(24576)

5FFF(24575) RAM RESERVE
5F40(24384) AU SYSTEME
5F3F(24383) MEMOIRE ECRAN
4000(16384) 2 PAGES DE 8 K OCTETS EN PARALLELE
3FFF(16383)
ESPACE ROM CARTOUCHE
0000 + LOGICIELS INTEGRES

On va lui en mettre plein la vue, à ce colon de mes deux ! Puisqu'on en est à s'envoyer des peeks, en voici donc - et toc ! - pour les fadas de TO8/8D/9+ qui veulent dans un programme Basic aller directement au menu "Exploitation de fichiers (option 5)" une petite chose que le Major tire directement des circonvolutions d'acier qui meublent son cerveau :

10 FOR I=&H8000 TO &H8010 READ A$ POKE I,VAL("&H"+A$) NEXT:EXEC &H8000
20 DATA B6,E7,C3,8A,10,B7,E7,C3,CC, 29,02,F7,E7,E5,7E,F8,18

POKE and PEEK &H6049 pour le numéro du disque choisi pour TO ,
POKE and PEEK &H604A &H604B pour le numéro de la piste du disque ;
POKE and PEEK &H604C pour le numéro du secteur disque .
EXEC &HE82D egal à un Reset pour TO

Mis en appétit par ce menu, notre belliqueux Thomson a dirigé ensuite ses pas vers l'antre du Docteur Touzé (Club Thoms+ , M Touzé, 4, rue Millocheau, 49400 Saumur - tous renseignements en envoyant une enveloppe timbree), pour récuperer les fameux plans du détecteur de sonnerie (voir le numero de septembre)

Mais en chemin - noblesse oblige ! - il n'avait pas omis de rendre visite au quartermaster-sergeant Ada qui venait de retrouver, après avoir fait un peu de rangement, le programme **Horloge.bas**, conçu pour pouvoir s'integrer facilement dans les programmes Basic et ainsi augmenter leurs possibilités Le traitement du logiciel est réalise à chaque dixieme de seconde par le microprocesseur et ne sollicite que moderement le cycle d'horloge du 6809 Neanmoins, un léger ralentissement en resulte il peut être chiffré (sur test de boucles For/Next de 1 à 5000) à une minute quatre secondes et huit dixiemes Le logiciel reside en Ram espace système et en espace utilisateur dans la dernere banque disponible (qui est alors protegée automatiquement) de &HA000 à &HA43F Il fonctionne avec les TO8/8D et les TO9+, et s'intègre dans tous les bons vieux programmes Basic qui ne modifient pas le registre Timer pt de la routine de traitement des interruptions Timer et n écrivent pas en Ram-système Toutefois, l'utilisation en 80 colonnes est possible mais certaines instructions du Basic ont l'inconvenient d'inhiber les interruptions du Timer (principalement l utilisation des lecteurs de disquettes) Ce qui entraîne un retard et un affichage bizarroides pour quelques secondes

Le quartermaster Ada avait un autre tour dans son sac un programme qui permet de transformer la musique Basic mise dans des datas de la même façon que l'instruction play en superfichier binaire (executable par un simple Loadm"",,r).

Magnifique, non ? Le Major se croyait revenu aux plus beaux jours de la guerre de Crimée...
Faisant fi de l'intransigeance et de la mauvaise humeur légendaire du colonel Fortran, Thomson-le-Flambeur vous livre donc les cartes qu'il cache dans ses manches

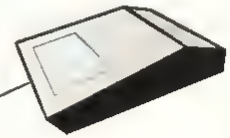
Norloge.bas :

```
0 ' ************************
1 ' * (c) 1989 MICHAEL TOUZE *
2 ' * Pour les THOMSONISTES  *
3 ' *      TO8/8D/9+          *
4 ' *    <MICRO-NEWS>         *
5 ' ************************
6 '
7 ' Programme garanti par M.TOUZE
8 '
10 CLEAR,,,&H9EFF : GOSUB 99
15 EXEC&H9F00
20 POKE&H9FE4,1
25 CONSOLE0,23
30 CLS : LOCATE5,5 : INPUT "ENTRE L HEURE" , H
35 IF H<0 OR H>24THEN30
36 POKE&H9FE0,H
40 LOCATE5,10 : INPUT"ENTRE LES MINUTES" , MN
45 IF MN<0 OR MN>60THEN LOCATE 5,9 : PRINTSPACE$(40) : GOTO 40
46 POKE&H9FE1,MN
50 LOCATE5,15:INPUT "ENTRE LES SECONDES" ,S
55 IF S<0 OR S>60 THEN LOCATE5, 14 : PRINT SPACE$(40) : GOTO50
56 POKE&H9FE2,S
99 FOR I=&H9F00 TO &H9FE4
100 READ A$
101 POKE I,VAL("&H"+A$)
102 NEXT
103 RETURN
109 DATA 7F,9F,E0,7F,9F,E1,7F,9F,E2, 7F
110 DATA 9F,E3,7F,9F,E4,8E,9F,1E BF 60
120 DATA 27,86,20,BA,60,19,B7,60,19, 39
130 DATA 10,8E,5E,1D,86,0A,7C,9F,E3, B1
140 DATA 9F,E3,26,30 86,3C,7F,9F,E3, 7C
150 DATA 9F,E2,B1,9F,E2,26,23,86,3C, 7F
160 DATA 9F,E2,7C,9F,E1,26,19,86,18, 7F
170 DATA 9F,E1,7C,9F,E0,B1,9F,E0,26, 0C
180 DATA 7F,9F,E0,7F,9F E1,7F,9F,E2, 7F
190 DATA 9F,E3,7D,9F,E4,27,79,F6,9F, E0
200 DATA BD,9F,92,C6,68,31,21,BD,9F, B7
210 DATA F6,9F,E1,BD,9F,92,C6,6D,31, 21
220 DATA BD,9F,B7,C6,6E,31,21,BD, 9F,B7
230 DATA F6,9F,E2,BD,9F,92,C6,73, 31,21
240 DATA BD,9F,B7,7E,9F,DA,4F,C1, 00,27
250 DATA 05,4C,19,5A,26,FB,1F,89, 56,56
260 DATA 56,56,C4,0F,CB,30,31,21, BD,9F
270 DATA B7,1F,89,C4,0F,CB,30,31, 21,BD
280 DATA 9F,B7,39,34,7F,B6,E7,C3, 8A,01
290 DATA B7,E7,C3,C0,1F,86,08,3D, C3,E8
300 DATA 45,1F,01,86,08,E6,82,E7, A4,31
310 DATA A8 28,4A,26 F6,35,7F,39, 7E,E8
320 DATA 30,FF,EF,25,EF,F2,DF,E6, 08,FF
```

Programme pour musique Basic :

```
0 ' ******MUSICBIN********JR QUIROZ 1987
1 '——— Pour TO7/70, TO8/8D/9/9+
2 PRINTCHR$(20) CLS SCREEN 6,0,0 LOCATE1,6 PRINT"Pour utiliserce logiciel, il suffit"," d'entrer sous forme de DATA tous les"," codes musique dans leur syntaxe BASIC" PRINT PRINT "Les DATA doivent IMPERATIVEMENT"
3 PRINT" se terminer par : FIN" : PRINT PRINT"Quand le programme DATA est termine,"," faire - RUN 100 - pour l'essayer, puis"," Sauver sous la forme : ":COLOR1 PRINT PRINT " PRINT" SAVEM " , CHR$(34)," MUS" , CHR$(34) , ",DEBUT, FIN, DEBUT"
9 COLOR3 : LOCATE15,22 : PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE", : BOX (0,12)-(319,199),4 : ATTRB,1 COLOR1 , LOCATE3,1 : PRINT "MUSICBIN " : ATTRB,0 COLOR2 : LOCATE21,1 : PRINT" JR QUIROZ 1987 "A$=INPUT$(1) POKE24635,64 CLS PRINTCHR$(17) LIST1000-
100 DEBUT = 56000! ' I = DEBUT : RES TORE
110 READ M$ : IF M$="FIN" THEN160
111 IF M$="P" THEN N=48 : GOTO150
112 IF M$="DO" THEN N=49 GOTO150
113 IF M$="DO#"THEN N=50 GOTO150
114 IF M$="RE"THEN N=51 GOTO150
115 IF M$="RE#"THEN N=52 GOTO150
116 IF M$="MI"THEN N=53 : GOTO 150
117 IF M$="FA"THEN N=54 : GOTO 150
118 IF M$="FA#"THEN N=55 GOTO 150
119 IF M$="SO"THEN N=56 GOTO 150
120 IF M$="SO#"THEN N=57 GOTO 150
121 IF M$="LA"THEN N=58 GOTO 150
122 IF M$="LA#"THEN N=59 GOTO 150
123 IF M$="SI"THEN N=60 : GOTO 150
124 '
130 IF LEFT$(M$,1)="T" THEN K=50 : GOTO 140
131 IF LEFT$(M$,1)="L" THEN K=52 : GOTO 140
132 IF LEFT$(M$,1)="A" THEN K=53 : GOTO 140
133 IF LEFT$(M$,1)="O" THENK=55
ON VAL(MID$(M$,2)) GOSUB 135,136, 137,138,139 : GOTO 141
134 GOTO 110
135 O=16 : RETURN
136 O=8 : RETURN
137 O=4 : RETURN
138 O=2 : RETURN
139 O=1 : RETURN
140 O=VAL(MID$(M$,2))
141 POKE I,134 I=I+1 POKE I,O I=I+1 : POKE I,183 I=I+1 , POKE I,96 I=I+1 POKE I,K : I=I+1 : GOTO110
150 POKE I,198 : I=I+1 POKE I,N I=I+1 , POKE I,189 I=I+1 : POKE I,232 : I=I+1 POKE I,30 : I=I+1 : GOTO110
160 POKE I,57 : EXEC DEBUT LOCATE 1,22 : POKE24635,71 : PRINT"DEBUT" , DEBUT , " FIN" I , "" POKE24635,64 : END
170 ' LDA=134 STA=183 LDB=198 TEMPO=96/50 DUREE=96/52 TIMBRE=96/53 OCTAVE=96/55 MUSIC=232/30 '
1000 DATA A0,T5,O3,L24,DO,MI,DO, MI,SO,MI DO,O2,SO,LA,O3,DO,O2, SI,O3,RE,L96,DO,FIN
```

Au retour du Major, il était si tard (ou si tôt) que déjà sonnait le clairon. Mais peu importait, il était paré - une fois de plus il serait au top des clubs les plus chics de l'Armée britannique



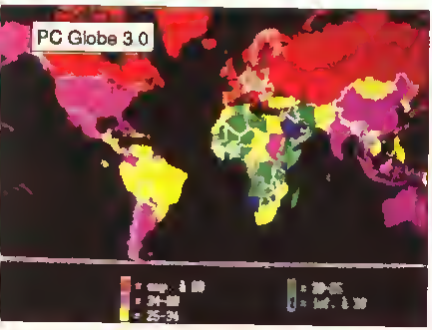
ABONDOS

LA CLINIQUE D'ABONDOS

Rien ne m'avait préparé à la crise de folie furieuse qui secouait le Professeur. Le visage convulsé et le cheveu en bataille, il fixait avec un œil de poule alcoolique l'étendue ravagée de son bureau.

Micro News : Que vous arrive-t-il Prof, vous déménagez ?

Professeur Abondos : Si ça continue comme ça, c'est ma raison qui va déménager. Ça fait deux heures que je cherche ce satané vaccin, car figurez-vous que mon PC est contaminé par un virus.



Micro News : Effectivement, c'est grave.

Professeur Abondos : Très grave. D'autant plus que l'épidémie est à craindre. De petits malins s'amusent à contaminer les systèmes et cela risque de paralyser un bon nombre d'entreprises informatisées.

Micro News : Vous imaginez votre compte bloqué pour cause de virus?

Professeur Abondos : Toujours aussi optimiste, à ce que je vois. Enfin, passons aux nouveautés, je m'occuperai du virus plus tard. Alors commençons par quelques utilitaires simples et efficaces. **Typo Flash** de Retz par exemple, qui comme son nom l'indique est un logiciel de micro-édition, avec des fonctions classiques pas très puissantes. Mais que peut-on demander de plus pour 390 F ?

Micro News : Pour éditer un fanzine, c'est plus qu'il n'en faut !

Professeur Abondos : Toujours du même éditeur, **Points de Vue**, un logiciel de simulation pour la formation à la technique du débat.

Micro News : En d'autres termes, un simulateur d'homme politique. Mais est-ce bien nécessaire, en un temps où ceux qui nous gouvernent ne sont que de pâ-

les simulacres d'humanité ?

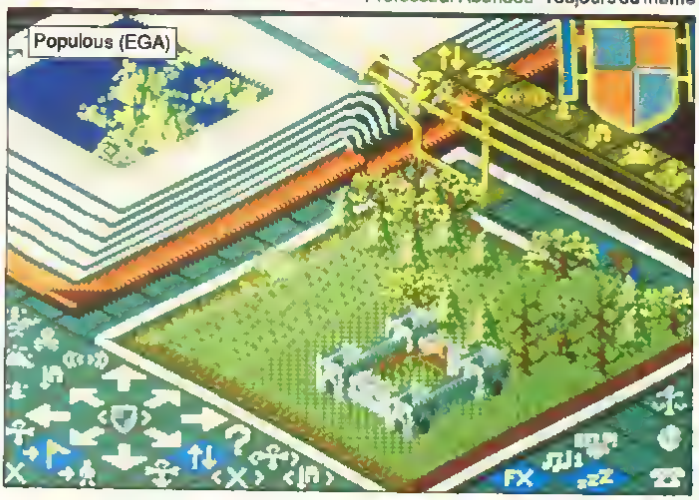
Professeur Abondos : Personne n'est parfait, fiston, d'ailleurs ce logiciel est destiné aux enfants de huit à quatorze ans.

Micro News : C'est trop jeune pour être député ?

Professeur Abondos : Dites-moi : savez-vous où se trouve Timor-Oriental ?

Micro News : Après le feu, à droite !

Professeur Abondos : Je vois. Alors étudiez donc attentivement **PC Globe 3.0** édité par Larousse ; un logiciel sous forme de cartes géographiques en couleurs que l'on peut imprimer ou exporter, avec une base de données sur 117 pays : économie, population, pyramide des âges, urbanisation, ressources naturelles, parfum favori de la femme du président etc. Pour en revenir à la question que je viens de vous poser, sachez, crétin désorienté, que Timor-Oriental est une île située à l'extrémité orientale de l'archipel indonésien !



Micro News : Ben mon Colomb ! Dites, à propos, connaissez-vous les proportions des femmes faciles en Suède ?

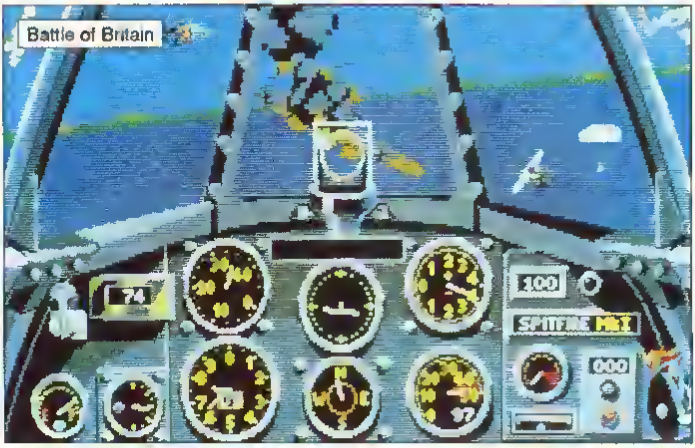
Professeur Abondos : Suffit, émule lubrique d'Enc Satyre ! Voici maintenant quelques éducatifs. Ça vous apprendra é guignoler krisch. Et tout d'abord deux softs : **Le Géomètre** de Nathan Logiciels et **Atelier de Géométrie** de Retz. Comme vous l'avez sans doute compris, c'est de géométrie qu'il s'agit. Exercices, calculs, figures, le tout en couleur sur l'écran. Pour perfectionner vos connaissances, vous pouvez aussi prendre la **Collection Labyrinthe**, dans laquelle les éducatifs se présentent sous la forme originale de jeux de rôle. Vous incarnez le héros, qui doit réussir á sortir d'un labyrinthe en répondant le plus justement possible á des questions portant sur l'orthographe, le calcul et les maths.

Micro News : L'apprentissage par le jeu en somme.

Professeur Abondos : Karl von Frisch, ca nom vous dit quelque chose ?

Micro News : Tiens, on dirait un nom de savant fou dans un James Bond.

Professeur Abondos : C'est



effectivement un savant, mais pas si fou que ça, puisque l'éditeur Tendem s'inspire de ses travaux sur les abeilles pour bâtir un logiciel d'initiation á la démarche expérimentale ou simulation d'expérience : **L'Abeille Ouvrière Butineuse**.

Micro News : C'est bien ce que je disais : un savant fou, un de ces paranos qui rêvent de la maîtrise du monde.

Professeur Abondos : Pas du tout, Mensch ! Rien de moins que le prix Nobel de physiologie et de médecine 1973 (en compagnie de Konrad Lorenz).. Le logiciel permet l'initiation á la démarche expérientale par l'acquisition de connaissances sur la vie des abeilles.

Micro News : Moi j'étudierais plutôt la vie des informaticiens.

Professeur Abondos : Faites ce que vous voulez, de toute façon vous êtes irrécupérable pour la science. Pour terminer, voici **Lyre** de Scodel, un superbe logiciel d'aide au commentaire littéraire. Ce soft est destiné aux élèves se présentant é l'épreuve de français au baccalauréat ou aux concours d'entrée aux grandes écoles. Voilé, fini pour les éducatifs !

Micro News : Ah, les jeux ! Je commençais é désespérer.

Professeur Abondos : J'ai lé une poignée de jeux à dégeler le cul de Tante Eulalie.

Micro News : Parlez vite, Prof : tout le monde est en train de se barrer aux chiottes !

Professeur Abondos : Voici quelques créations de Psygnosis - label de qualité sur les autres ordinateurs, si ces misérables sous-produits pauvent encore conserver une telle dénomination.

Micro News : Vous avez la dent dure, Prof.

Professeur Abondos : Il n'y a pas place chez moi pour la médiocrité. Revenons é nos pixels : j'allais parler de **Baal** et **Menace**. Deux petites merveilles d'arcade avec des graphismes á vous couper le souffle, des animations rapides et un grand intérêt de jeu.

Micro News : Tant que ça ? Vous n'en rajoutez pas une petite louche ?

Professeur Abondos : Apprenez, mon petit, que quand on aime on ne compte pas. Et ca que j'ai dit é propos de **Baal** et **Menace** est valable aussi pour **Rick Dangerous**, de Firebird.

Micro News : C'est un des plus gros succès de l'été.

Professeur Abondos : Une bien belle chose qu'on aimerait voir plus souvent. Avec ce qu'il faut comme humour et beaucoup d'imprévu.

Micro News : Il me rappelle un certain Indy, Jonesn't it ?

Professeur Abondos : Effectivement, mais nous allons arrêter à ce stade la comparaison entre les deux softs et parler d'un autre grand classique qui fait son apparition sur PC et compatibles : j'ai nommé **Populous**. Que formuler de plus, alors que tout a été dit sur les milliers de mondes qui peuplent le vortex de ce jeu...

Micro News : Can you be silent, Prof !

Professeur Abondos : Si mon grade universitaire et ma classe naturelle ne m'inclinaient à la bienséance, je vous aurais fait un kawashi-gen suivi d'un hatakaozu.

Mais plongeons-nous maintenant dans l'imposant document secret que constitue la notice de **Carrier Command**, de Rainbird. C'est un jeu en 3D faces pleines, mais hélas pas très performant. Citons, dans la même veine, **Starglider** - une conversion pas très heureuse d'un grand classique. Les mouvement sont saccadés, le graphisme approximatif...

Micro News : Prof, je crois que votre PC fait de la température.

Professeur Abondos : Transfert et putréfaction, c'est le virus qui lui bouffe le système ! Bon ben, continuons au plus vite avec les sorties des prochaines semaines. Une Bataille d'Angleterre très réussie avec **Battle of Britain**, de Lucasfilm, ou alors **Blue Angels** d'Accolade, qui vous emmènera faire de la voltige aérienne en escadrille au-dessus des stratus. Vous pouvez aussi guider une bande d'adolescents trop curieux dans une maison des plus étranges : **Maniac Mansion**, ou alors visiter Nostrodomo, la maison hantée de **Don't Go Alone**, d'Accolade. Les partisans de la réunification de l'Allemagne pourront jouer les espions dans **Third Courrier**, un soft dont l'intrigue se noue des deux côtés du mur de Berlin.

Micro News : Vous ne trouvez pas que ça sent le four crématoire ?

Professeur Abondos : Malin, va ! Je termine avec du sport : du baseball hypermusclé avec **HerdBall 2**, (les graphismes, d'après ce que j'ai pu en voir, me semblent prometteurs) et du golf avec **Ultimate Golf** qui me semble un peu au-dessous du par. Voilà tout, petit compilateur...

Micro News : Merci Prof, mais je crois que vous devriez vous occuper de votre PC, il m'a tout l'air de s'envoler vers le paradis des circuits cramés. Au revoir, Prof !

Professeur Abondos : Salut microcéphale.

Micro News : Vous jactez le nippon, Prof ?

Professeur Abondos : Oui, depuis que j'ai contemplé les mystères de **Budokan**, d'Electronic Arts. C'est un classique..

Micro News : Simulateur de baffes asiatiques

Professeur Abondos : Si vous voulez, seulement c'est très bien fait. Vous commencez votre carrière de savateur professionnel comme novice aux portes d'un dojo. Petit à petit vous vous formez aux techniques de combat les plus sophistiquées. Un maître initié vous enseignera en même temps la philosophie qui se cache derrière cette variété de baffes, comme vous dites.

Micro News : Ah, parce qu'il y a de la philosophie philosophante ?

Professeur Abondos : Pas tant que ça dans la deuxième partie du soft où vous vous contenterez de combattre une véritable armée d'adversaires farouches.

WILD STREETS

TITUS FRANCE

28 TER AVENUE DE VERSAILLES

93220 GAGNY

TEL. : (1) 43 32 10 92

SCREEN CHOCS

Dans la série "Images de notre temps", voici une fois de plus une sélection des plus beaux graphismes du mois.

Les cinéphiles - avec un C majuscule - choisissent plutôt leurs films en fonction du réalisateur, du caméraman, voire de l'éclairagiste, que selon la présence de tel ou tel acteur. En l'absence de ces critères, le choix d'un jeu est fréquemment motivé par le nom de l'éditeur, mais est-ce suffisant ? Que les "microphiles" ne se désespèrent pas, Screen Chocs est là pour leur donner un critère tout aussi sûr... un nouveau label de qualité en quelque sorte. Comme vous pourrez le remarquer, la rubrique de ce mois-ci ne contient pas d'illustration réalisée par un de nos lecteurs. Longue est la route qui mène à la qualité, ce qui explique ce manquement à une tradition que nous tenions à instaurer. Alors travaillez dur et faites-nous vite profiter de vos talents en expédiant une disquette accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement - CLI, autoboot etc. - ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News - Screen Chocs - 17, avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.*

A l'affiche ce mois-ci : **Ian Harling** pour *Lost Patrol d'Ocean* ; **Martin Edmondson** pour *Shadow of the Beast* de Psygnosis ; **Olivier Cordoleani** pour *E.A.T. d'Ubi-Soft* ; **William Hensey** - encore lui - pour *89, la Révolution française* sur MSX2, de Legend Software, **David Rowe** pour *Chambers of Shaolin* de Grandslam et enfin **Dominique Giroux** pour *Kraklhan*, d'Infogrames.

Attention : Screen Chocs est un médicament. Ne pas dépasser la dose prescrite sous peine de [illegible]...

Lost Patrol
Drakkhen
olution française
BAT

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **console Sega** (garantie février 90) + pistolet + Heng-On + Safari Hunt + Shinobi + Captain Silver, Rocky. Prix à débattre. Romain Requena. Tél. : (16) 46 05 40 68.

Vds **520 STF** + 27 logiciels (originaux) + Freeboot + Pré-extension 1 méga datée de janvier 89. Boîte d'origine. Prix : 2900 F. Jean-Denis Labatut. Tél. : (16) 38 66 56 28.

Vds logiciels **Nintendo** à moitié prix. Vds Rastan Saga : 200 F. Vds Penguin Adventure : 80 F. Echange jeux MSX 2 (possède Ys, Base Ball 2, etc.). Philippe Neves. Tél. : (16) 86 65 05 90.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur + drive externe 1010** + 200 disks + joystick + boîte de rangement + diverses revues + livre de programmation. Le tout : 6500 F. Frédéric Cavazza. Tél. (1) 48.55 08.69.

Vds pour **TO8/TO9/TO9+**, nombreux jeux et utilitaires (250) : 20 F pièce (Turbo Cup, Macadam Bumper, Alienator, etc.). David Janssen. Tél. : (16) 66 77 38 08.

Vds **imprimante 80 colonnes PR90-600 Thomson**, très bon état. Emballage d'origine. Prix : 1400 F à débattre. Yvon Hillerait. Tél. : (16) 40.23 55 46.

Vds **console Sega** + pistolet + 15 jeux (R-Type, Zillion 1 et 2, Alien Syndrome, etc.). Très bon état : 4200 F à débattre. Neuf : 5600 F. Frédéric Piot. Tél. : (16) 44 23.17 11.

Vds **TO8 + driver 3"1/2** + crayon optique + 45 jeux + anciens TEO + copieur : 2500 F maximum. A débattre. Cherche Amiga 500 dans le département 69. Franck Chopinaud. Tél. : (16) 78 46.29 40.

Vds **520 STDF** + joystick + 3 originaux (RVF Honda) + 20 jeux + garantie 18 mois + moniteur couleur Philips + manuels d'utilisation. Prix : 4000 F. Laurent Viel. Tél. : (1) 34 12.08.17.

Vds **Amiga 500 + second lecteur Golem double face** + extension mémoire + jeux + cable péritel + livres. Prix : 5500 F. Vds calculatrice Casio FX850P neuve : 850 F. Tony-Yih Ngo. Tél. : (1) 45 35.01.26.

Vds **console Sega** + 13 jeux (After Burner, Space Harrier, etc.). Prix raisonnable. Olivier Naud. Tél. : (1) 46 31.43.19 tous les jours après 20 h.

Vds **Amstrad CPC 664**, très bon état + manuel + disks + joystick + boîte de rangement + accessoires : 3500 F à 4000 F. Loïc Roupie. Tél. (1) 60 20 46.83.

Vds **Atari 520 ST double face** (juin 88) : 2500 F. Moniteur couleur : 1200 F. Le tout pour : 3900 F. Vds également **Apple IIE**, faire offre. Sur Paris ou Lille. Hervé Pierrot. Tél. (16) 20 42 02.12.

Vds sur **C64**, news sur disks. Bon prix. Patrick Coin. Tél. : (1) 43 30 16.66.

Vds **C64 + lecteur de K7** + 80 jeux + une vingtaine de revues + 2 manettes : 1800 F ou échange contre un Atari 520 ST ou un Amiga. Rémi Bernardin. Tél. : (16) 43 56 61 77.

Vds **Amstrad CPC 1512 couleur, disque dur 20 mégas** avec logiciels de haute qualité (Word 4, Multiplan 3, DBase, etc) intégrés sur le disque. Pour amateur avertis, voir usage pro. Prix : 15 000 F. Jean-Marc Sorriaux. Tél. (1) 30.32.76.13 le soir.

Vds **drive MSX 720 Ko Sony** + contr : 1300 F neuve. Vds ou échange sur NEC, 15 jeux (Dragon Spirit, R-Type, Song, Song 2, etc.). Philippe Perez. Tél. : (16) 87.72.92.67.

Vds **Atari 520 ST** sous garantie avec meuble + moniteur couleur + souris + joysticks + revues + jeux. Prix : 4500 F. Olivier Bauer. Tél. : (1) 42.40.44.59.

Vds **Atari 520 ST + moniteur couleur** Prix : 4000 F. Jeux : 35 F pièce. Amara Harzoune. Tél. : (1) 43 03 65.51 à 20 h.

Vds **Amiga 1000, 512 Ko + lecteur externe A1010** + nombreux logiciels : 4500 F. Vds extension mémoire 2 mégas pour Amiga 1000 : 4000 F. Le tout : 8000 F. Patrick Choquet. Tél (16) 31.26 80 39.

Vds **Atari 520 STF DF** nouvelles roms (novembre 88, très bon état) + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + joystick + docs. Prix : 2500 F. Benoit Weill. Tél (1) 39.92.55.52.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** très bon état + imprimante DMP 2000 + Turbo Pascal + jeux + utilitaires + joystick +

Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

PROMO EXCEPTIONNELLE
AMIGA 500
+ MONIT PHILIPS 8832 + CORDON
5 990 F
Caractéristiques 8832 - 14" - Pitch : 0,42 - Prise casque

aMIE LE PRO.

AMIGA

AMIGA 500

AMIGA 500
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT COUL 1084
6 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENS 512 K
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT COUL 1084
+ EXTENS 512 K
6 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ 50 DISQ 3" 1/2
4 490 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT COUL. 1084
+ 100 DISQ 3" 1/2
6 590 F

PERIPHERIQUES

	PROMO
LECTEURS	
3" 1/2 externe	900 F
5" 1/4 externe	1 700 F
EXTENSION MÉMOIRE	
512 K sans horloge	990 F
512 K avec horloge	1 290 F
SON	
INTERFACE MIDI ECE	590 F
SAMPLER PERFECT SOUND	960 F
TELEMATIQUE	
EMULATEUR ARCHOS	750 F
EMULATEUR DIGA	690 F
MODEM STL	5 400 F

DISQUE DUR	
A 590 20 Mo	4 990 F
GRAPHISME VIDEO	
DIGIVIEW	1 890 F
GENLOCK GST 30XP	4 650 F
GENLOCK MAGNI	16 500 F
SCANNER PRINT TECHNICK A4	4 990 F
HANDY SCANNER Type 4	3 990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4 (PROMO)	3 990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A3	7 990 F
CAMERA HV 720	3 350 F
OBJECTIF SCHNEIGER	950 F
MONITEURS	
A 1084	2 990 F
EIZO MULTISYNC	4 990 F

LOGICIELS

GRAPHISME-VIDEO-ANIMATION	
Animagic	750 F
Deluxe Paint III	850 F
Digipaint 3	850 F
Photon Paint 2.0	990 F
Prondeo Plus	4 490 F
Prondeo Fonts	990 F
Sculpt 4D	4 500 F
Sculpt 4D Junior	1 300 F
Turbo Silver	1 440 F
P.A.O. ET BUREAUTIQUE	
Excellence FR	2 390 F
Kindwords FR Professional	530 F
Page 1.2 FR	2 990 F
Pagestream	2 000 F

EDUCATIFS	
La Bosse des Maths 6-5 4-3	200 F
Mathieux 6 à 3	290 F
Folie lecture	
Don Quichotte	250 F
Balade au pays de Big Ben	250 F
Enigme à Oxford	250 F
Visa pour Hyde Park	250 F
Mypaint	410 F
Associo	260 F
Mémorise	260 F
Barre l'intrus	250 F
Trivial Pursuit	290 F

OPÉRATION REPRISE AMIGA 500
POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

CADEAU PROMO 10 %
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !
-50%* -40% PROMO**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'aMIE
COMMANDEZ 43.57.48.20
- GARANTIE 1 an constructeur + 1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre ancien ordinateur repris à 5% de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et sociétés

3615 aMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11 bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19 bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.09
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	98, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
9 900 F

AMIGA 2000
+ MONIT COUL 1084
11 500 F

PROMO
AMIGA 2000
+ 2e LECTEUR
10 400 F

PROMO
AMIGA 2000
+ EXTENS 2 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
+ DISQUE DUR 30 Mo
14 690 F

PROMO
AMIGA 2000
+ EMULATEUR XT
12 990 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	1 400 F	Extension 2 Mo	5 790 F
		Emulateur XT	5 490 F
		Emulateur AT	11 000 F
Hard card 30 Mo autolecot	5 090 F	Carte accélératrice	14 000 F
		Flicker Fixer	5 500 F

Prenez vos consoles dans la limite des stocks disponibles. Pour prise d'informations cochez 259 et service lecteur télématique

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 750 F
SWIFT 24	4 490 F
STAR	
LC 10	1 990 F
LC 10 Couleur	2 490 F
LC 24-10	3 490 F

EPSON	
LX 400	2 890 F
LQ 400	3 990 F
MANNESMAN TALLY	
MT 81	1 750 F
COMMODORE	
MPS 1230	1 590 F
MPS 1500 couleur	2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %
Par 100 6,90 F l'unité
Par 50 7,00 F l'unité
Par 10 7,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 80 disquettes 90 F

COMODORE 64

C 64	990 F
1541	1 200 F
C 64 + 1541	1 990 F

SARL MN 71-83 RC 86 B 2325

TOUS PAYS SUISSE

Tous les TOPS Micro News pour tous les ordinateurs sont chez OCTOPUS

DOMAINE PUBLIC AMIGA

Grand choix, Super Prix

Catalogue gratuit sur demande
Préciser le modèle d'ordinateur
OCTOPUS COMPUTER SERVICE
SARL 8, rue du Bassin CH 2000
Neuchâtel, SUISSE
TEL. (19 41) 38 24 57 34

livres 3000 F. Aline Jacomet. Tél : (1) 39 53 08 93.

Vds **jeux Sega** : Shinobi, Space Harrier, Black Belt, etc. Cédric Bouchard. Tel : (1) 48 38 62 78 après 18 h

Vds pour **Atari 520/1040 ST** : Extension 2,5 méga : 2600 F. Pour 520 ST : Kit d'extension 512 Ko. Prix : 650 F. Jean-Pierre. Tél : (16) 88 84.92.17

Vds **C64 + 1570** + 100 jeux sur disks + news + joystick : 1300 F à débattre. Ludovic Leude. Tél : (1) 47 34 78 88.

Vds cause double emploi : **Apple II+**, 48 Ko extension à 68 Ko + **Floppy + moniteur monochrome** + joystick + cartes Z80, Applesoft. **Moniteur couleur + extension mémoire à 64 Ko** + de nombreux logiciels et jeux dont CX base 200 + Multiplan + DBase II avec documentation complète. Valeur 35 000 F. Vendu 8500 F. Valéra Deplace. Tél : (1) 34 89 83 27 après 18 h 30.

Vds **Sega** + 10 jeux + 4 joysticks (décembre 86). Valeur 4000 F. Vendu 2300 F. **Achète Amiga** 500 + jeux + A501 + utilitaires 3500 F. Seul. 2600 F. Nicolas Embersin. Tél : (1) 30 55 61 36.

Vds pour **MSX** : 9 cartouches (Antarctic et Ping-Pong, Goonies) + 9 K7 (Batman, Sorcery, etc.) + 2 livres MSX. Le tout : 900 F. Cherche contacts MSX 2 et imprimante matriciel. Gilles Hassid. Tél : (1) 43 48 37 69.

Vds **console Nintendo** : 900 F + manettes Advantage + 20 cartouche (Top Gun, Super Mario 2, etc.), vendu : 2600 F. Valeur : 6900 F. Emmanuel Druches. Tél : (16) 65 36 09 93.

Vds et échange news sur **Amiga**. Pas sérieux s'abstenir. Cat Wong. BP 120. 77441 Marne la Vallée.

Vds ou échange origineux pour **ST** + cartouches **Sega** + lunette 3D. Prix intéressant. Cherche contacts sur ST. Olivier Cloitre. Tél : (1) 64 80 49 79 avant 10 h ou après 14 h.

Vds **Atari 520 STF DF + moniteur couleur** + nombreux jeux + revues + joystick. Le tout 4500 F à débattre. Alain Le Cam. Tél : (1) 48 31 86 16.

Vds **Amstrad CPC 6126 couleur** + 15 disks + joystick + manuel. Garantie 8 mois. 3500 F à débattre. Eric Esposito. Tél : (1) 84 01 57.36.

Vds **MSX 2 NMS8220, 256 Ko + lecteur disks 500 Ko** + magnétophone + nombreux jeux + docs : 2500 F à débattre. Davy Thieffenat. Tél : (16) 26 74 44 23.

Vds **Atari 520 STF** nouvelles roms, double face + nombreux jeux + souris + joystick + livres. 2500 F. **Cherche Amiga 500**. Yannick Ansquer. Tél : (16) 40 05 02 19.

Vds **Amiga 500** (garantie mars 90) + originaux (Sword of Sodan, Dragon Ninja, Forgotten Worlds, Rocket Ranger). Valeur 5000 F. Vendu 4000 F. Jérome Sacco. Tél : (16) 31.67 89 63 après 20 h.

Vds 8 **jeux Sega** (Thunder Blade, Fantazy Zone 2, Shangaï, Black Belt, World Grand Prix, Kung Fu Kid, etc.). Vendu : 900 F. Cyrille Decavelle. Tél : (1) 42.61 07 82.

Vds **Canon V20** + péritel + lecteur K7 avec cables + 8 K7 vierges + Joyball + Micro Switch + docs + livres + 150 jeux dont F1 Spirit, King's Valley 2, Salamander, Nemesis 2 + Games Master + sauvegardes + utilitaires. Neuf. Le tout 2600 F. Vds **mégas MSX 2** : Vampire Killer, Usas, Metal Gear : 150 F la cartouche. David Micallef. Tél : (16) 25 84 92 61 après 17 h.

Vds pour **MSX**, 9 cartouches (Antarctic et Penguin Adventure, Goonies, etc.) + 9 K7 : Batman, Sorcery, etc.) + 2 livres MSX. Le tout : 900 F. Cherche contacts **MSX 2 et imprimante matricielle**. Gilles Hassid. Tél : (1) 43 48 37 69.

Vds **MSX Sanyo 84 Ko**, cartouches, 2 manettes : 600 F. VG 5000 + jeux + livre : 350 F. Etat neuf. Frédéric Petit. Tél : (16) 35 07 33 69 le soir. MSX Freeware Rouen démos digits, musiques. Le soir. Tél : (16) 36 74 14 54.

Vds **MSX 1 Yaschica YC**, 64 Ko + 30 jeux (King's Valley 2, Golvellius, Trio Maze of Galious) + lecteur K7 + joystick. Prix : 1400 F. Olivier Ponsinet. Tél : (16) 23 23 24.52 après 18 h.

Vds **MSX 2 NBF 700F** + docs + nombreux jeux + revues MSX + souris + imprimante PRNM09 Sony + rubans neufs. Très bon état : 4000 F. Cyrille Mecaire. Tél : (1) 47 82 54 17.

Vds **jeux Sega** + éléments de la console. Vds livre sur Amigados pour Amiga. Vds **jeux Oric**. Jean-Christophe Meyrou. Tél : (16) 57 40 09.37 le soir.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** (état neuf) + joystick + nombreux jeux (Barbarian 2, Stormlord, etc.) + manuel d'utilisation. Prix : 1800 F. Arnaud Marti. Tél : (1) 48 84 08 47.

Vds **Atari 1040 gonflé 2 mégas + lecteur 5"1/4** + 100 disks + jeux + livres, etc. Prix : 5600 F. Vds **synthé Yamaha DX 21** : 3500 F avec Pro 24. Vds **tablette graphique** Easyl pour Amiga 500 : 3000 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 34 90 07 74.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + housses + 2 manettes + jeux : 3000 F. DMP 2000 + Scanner Dart + housse + 2 rubans : 1500 F. Tablette graphiscope : 400 F. Possibilité vente séparée. Souris 300 F. Raymond Philibert. Tél : (1) 45 86 30 71.

Imprimante couleur Dkimate 20 : 1500 F. **Amstrad CPC 464** : 900 F. **Lecteur disks DD1** : 1200 F. Synthé vocal : 250 F. Souris **AMX** : 350 F. **Moniteur couleur** : 1200 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43 72.64 84.

Vds **console Sega** peu servie, très bon état sous garantie + 5 jeux + 2 manettes + 1 cable téléviseur-consoles + 1 cable électricité console. Valeur 1950 F. Vendu : 1000 F. Jean Thomas Pierson. Tél : (1) 47.49 79 46.

Vds **Amstrad 6128 couleur + DMP 2000 + AMX** souris + nombreux utilitaires et jeux (Discos 1, Barbarian 2) + nombreuses revues + 1 manette et 1 doubleur. Prix : 5000 F à débattre. Fabien Atta. Tél : (1) 60.28 69 13.

Vds **origineux sur TO8** (disks : Volsolo, Les Ripoux, Rafaze, Turbo Cup, Slapfight, Flashpoint et bien d'autres). De 50 à 100 F. Luc Moline. Tél. (16) 33 52.15 84.

Vds news **XL/XE** (Crack VP, Draconus, Ninja Command, Feud, etc.) Disks et K7. Liste sur demande. TNerry Milood. Tél : (16) 38 86 67 20.

Vds **Sony NBF 700F**, souris + joystick + accélérateur + drive incorporé + nombreux programmes. Excellent état. Cédé 2500 F. Gilles Denoyer. Tél : (1) 30 72 11 78.

Vds pour **Amstrad 6128**, lecteur 5"1/4, 720 Ko DF. Drive A ou B. Prix : 1490 F. Pour **Amiga 500**, extension 512 Ko : 990 F. Jean-Pierre Delumeau. Tél : (16) 86 84 92 17.

Vds **moniteur couleur** : 1200 F. Mémoires 41256 : 35 F pièce. Jacky Bidoux. Tél : (1) 48.49 86 41.

Vds **CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks** + disco/CPM + 2 joysticks (1 joystick double prise) + 100 jeux (nombreux hits) + revues. Prix : 4000 F. Stéphane Lucas. Tél : (1) 47 58 46 15.

Vds **VG 5000, extension VG 5216**, lecteur K7 VY 0030, manette VU0001 + jeux 3 5 6 8 9 15 18 + Budget + micro jeux + Basic 1 2 + Monkey Mat 88 : 4400 F. Vendu : 2400 F. Daniel Binther. Tél : (1) 47 08 93 98.

Vds **Music Module + disks + clavier Philips** : 1000 F. En cadeau : 1 mégarom.

▶▶

AMIE LE PRO.

ATARI

ATARI ST

PROMO **520 STE** + 50 DISQUETTES 3"1/2 **3 490 F**	PROMO **520 STE** + MONIT. COUL. SC 1425 + 100 DISQUETTES 3"1/2 **5 490 F**
520 STE **3 490 F**	**520 STE** + MONIT. COUL. SC 1425 **5 490 F**
1040 STF **3 990 F**	**1040 STF** + MONIT. MONO SM 124 **4 990 F**

PERIPHERIQUES

LECTEURS
3" 1/2 externe 990 F
5" 1/4 externe 1 790 F

DISQUES DURS
Méga file 30 Mo 4 290 F
Méga file 60 Mo 6 990 F

MONITEURS
Monochrome SM 124 1 200 F
Couleur SC 1425 2 290 F
Multisync EIZO **4 990 F PROMO**

DIGITALISEURS
PRO 89 2 290 F
VIDI ST 1 990 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC 4 990 F
HANDY SCANNER 16T 3 790 F

TABLETTE GRAPHIQUE
CRP A4 4 490 F
CRP A3 6 490 F

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

La micro sans soucis

AMIE CLUB

NOM PRÉNOM
ADRESSE N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par Minitel 3615 Amie ou écrire à Amie VPC 11 bd Voltaire - 75011 Paris

CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO
-50 %* -40 %**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.43.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à
  5 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités
  d'entreprise.

3615 AMIE

VPC	11 bd Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43 57 90 89
AMIGA	11 bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 42.50 42
MARSEILLE PC	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

ATARI MEGA ST

MEGA ST1 **5 490 F**	**MEGA ST1** + MONIT. MONO SM 124 **6 790 F**
MEGA ST2 **10 000 F**	**MEGA ST2** + MONIT. MONO SM 124 **11 200 F**
MEGA ST4 **13 500 F**	**MEGA ST4** + MONIT. MONO SM 124 **14 700 F**

IMPRIMANTES

CITIZEN
120 D 1 790 F
SWIFT 24 4 490 F

STAR
LC 10 1 990 F
LC 10 Couleur 2 490 F
LC 24-10 3 490 F

EPSON
LX 800 2 690 F
LQ 500 3 990 F

MANNESMAN TALLY
MT 81 1 750 F

COMMODORE
MPS 1230 1 550 F
MPS 1500 couleur 2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %
Par 100 6,50 F l'unité
Par 50 7,00 F l'unité
Par 10 7,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 00 F

A RETOURNER A AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TEL
MON ORDINATEUR
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 215 en service-lecteur.

élichel Bonnet. Tél : (1) 48 58.91.19 bureau. Demander Mme Elsie Sorignet.

Vds **MSX 2 VG8235 + moniteur couleur Philips 8525** + lecteur K7x730 Canon + 2 joysticks + 2 hypershot + nombreux disks + cartouches + livres. Prix : 4000 F. Thierry Albertella. Tél : (1) 42.88.36.05

Vds **Amstrad CPC 6128** + nombreux jeux + news : Skate Ball, Indy, Crazy Cars 2, Highway Patrol et plein d'autres (en tout 30 disks). Prix : 2500 F à débattre. Fand Belahcen. Tél : (1) 60 86 29 47.

Vds **Amstrad CPC 664 couleur** + 3 joysticks + 1 doubleur + 24 originaux + 10 disquettes + nombreuses revues, le tout en bon état. Vendu : 1900 F. Christophe Azara. Tél : (1) 47 28.76 95 vers 19 h.

Vds ou échange 28 **cartouches MSX** contre cartouches ou disks originaux, ou l'ensemble contre une imprimante MSX couleur. Rabah Nefzaoui. Tél : (16) 75 02 97.57 ou 75 02.90 33

Vds pour **MSX, matériel musical Yamaha** : clavier YR10, logiciels YRM501, SFG05 + adaptator, DMS1, UPA01 + lecteur +30 cartes magnétiques. Le tout : 3000 F à débattre. Alphonse Ly. Tél : (1) 47.99 36.65.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 7 jeux. Le tout : 800 F. Vds également 20 jeux Sega : 150 F cartouche 1 méga ou 180 F cartouche 2 mégas. Djamel Yelles. Tél : (1) 46.61.57 53

Vds **console Nintendo de luxe** + 4 jeux (Zelda). Le tout en très bon état (8 mois). Prix neuf : 3000 F. Vendu : 2200 F. Urgent ! Laurent Laborie. Tél : (16) 65.32.41 92.

Vds **MSX 2 Sony 500** + extension Ram 84 Ko + 100 super jeux avec joystick et docs. Prix : 2300 F. Joël Bonte. Tél : (16) 50.69 32.03.

Vds **MSX 2 NMS 8250, drive DF 720 Ko** (encore garantie) + souris + 90 jeux + livres + utilitaires + mégarom + joystick. Prix : 2800 F à débattre. Etat neuf. Jean-François Paccou. Tél : (16) 23 58.26 93 après 19 h.

Vds **console Sega**, très bon état + Phaser (3 jeux) + 3 manettes + 10 jeux (Double Dragon, California Games, Rastan, Rambo 3, Golvellius, Captain Silver, etc.). Valeur : 4200 F. Vendu : 1900 F à débattre. Guillaume Compain. Tel : (1) 45 58 60 11 après 17 h.

Vds **console Sega**, très bon état + 5 jeux (Hang-On, Black Belt, Pro Wrestling, Quartet, Secret Command). Valeur : 2200 F. Vendu : 1500 F. Renaud Feuque. Tél : (16) 90 36 36 92

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick + livres + jeux et utilitaires : 2900 F en très bon état. Urgent ! Jean-Christophe. Tél : (16) 40 82.22.18 après 18 h.

Vds **console Sega** très bon état + 2 manettes + 7 jeux (After Burner, Out Run, etc.) Prise péritel. Valeur : 2300 F. Vendu : 1700 F. Nicolas Franchini. Tél : (16) 47 51 69 35.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 15 jeux (Ys, Bomber Raid, etc.). Valeur : 4360 F. Cedé : 2600 F. Urgent ! Marc Joly. Tél : (16) 21 35 11 85 après 18 h 30

Vds **MSX 2 VG 8235** + nombreux jeux très bon état ou console Sega ou Nintendo. Le tout avec de nombreux jeux. Prix intéressant. Jérôme Laroche. Tél : (16) 26.47 84 36 heures repas

Vds **T08 + lecteur de disks** + crayon optique + 30 jeux (Arkanoid, Oued, etc.) + manettes + livres + revues Teo. Le tout : 2000 F. Christophe Scarparo. Tel : (1) 39 19 33 70

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur**, très bon état + nombreux jeux + revues. Prix : 2700 F. Marc Bordier. Tél : (1) 46 70 47 99.

Vds **MSX 2 8235 + moniteur ocre** + jeux + joystick + docs, peu servi. Le tout : 1700 F. élichel Bonnet. Tél : (1) 39 57 72 54 après 19 h

ECHANGES

Amiga 500 vends originaux et échange news sur toute la France et surtout la région parisienne. Cherche prof pour démos et musique. Marc Ferrey. 5, allee des Fontaines. 92330 Sceaux.

Echange news sur **ST**, possède Xbots, Windsurf Willy, Weird Dreams, etc. Cédric Fernandez. Tél : (16) 26 36 34 08

Echange news sur **Atari 520 ST**. Jérôme Baconnière. Tél : (16) 40 75 71.83 après 19 h 30

Amiga cherche contacts pour echanges. Olivier Dalachampa. Tel : (1) 34 74 78.29

Echange ou achète logiciels pour **Atari 520/1040 ST**. Recherche Falcon, F16, et autres + utilitaires : Turbo ST, Pro 24, Studio 24, etc. Yves Laloy. 3, rue de Strasbourg. 94500 Champigny

Echange ou vends news sur **ST**. Liste complète. Marc Zimmert. 29, rue du Tiseur. 57960 Meisenthal

Echange news sur **Atari STDF**. Réponse rapide assurée. Recherche informations pour faire selecteur de face. Stéphane Guilleume. Tél : (16) 97.60 06 13.

Echange jeux sur **Amiga** (New Zealand, Kick-Off, Silkworm, etc.), et liquide disquettes pour **ST** (Robocop, Time Scanner, etc.) David Courmontagne. Tél : (1) 22 09 52 31 après 19 h.

Echange softs (news) sur **Amiga**, même débutant. Vds originaux **ST**. Xavier Paoli. Tél : (1) 69.00 84 00 après 18 h.

Echange nombreuses news sur **ST**. Vds disks Sony 3"F pièce. Cherche programmeur. Yann Duncod. Tél : (16) 36 43 02 13.

Vds ou échange news sur **ST** (Krypton Egg, Mission Falcon disk, etc.). Patrick Guerchon. Tél : (1) 46 87 23 15

Echange news sur **520 ST**. Mathieu Firmery. Tél : (16) 82 88 46 06 après 19 h

Vds jeux et utilitaires sur **Amiga**. Daniel Brunner Avenger. Tél : (19) 921 56 21.

Echange news pour **MSX 2**. Michel Bonnet. Tél : (1) 49 58.91.19. Le MSX n'est pas mort !

Echange news sur **Amiga**. Bruno Mercier. Tél : (1) 60 04 34.24

520 ST DF, échange logiciels. Pas sérieux s'abstenir. Karl Richard. Tél : (16) 70.05.19 50 après 17 h 30

Echange ou vends nouveautés pour **Atari ST et Amiga**. Cherche disquettes 3"1/2. Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Atari 520 STE cherche contacts sérieux pour échange de news uniquement. Jean-François Maës. Tel (16) 26 64 00 05 après 18 h

Echange, achète ou vds jeux utilitaires sur **Apple 8E**. Luc Verger. Tél : (1) 43.25 69.59

Recherche contacts pour échanges de news sur **C64**. Vds programmes pour C64. Christian Turlan. 59, rue de Franceville. 93220 Gagny

RECHERCHES

Recherche pour **Oric Atmos 48 Ko lecteur disquettes** avec manuel. Michel Yvelin. Tel : (1) 43 68 32.51.

Achète pour **ZX 81 lecteur de disquettes + interface**. Didier Pous. 19, rue de Tenic. 40140 Soustons

Recherche logiciel **Bilen Plus pour MSX 2**. Urgent. Georges Nahouam. Tél : (16) 27 91 84.80 après 20 h.

Achète console Sega à 400 F, selon son état et achète jeux Sega. Paul Tomet. Tél : (1) 43 48 26 68.

Recherche news sur **Amiga**. Christophe Moularde. Tel : (16) 21 49 71 03

CONTACTS

Club Amiga (démos, slides, remix musicaux et les meilleurs domaines publics). FD BP 18. 59115 Leers.

Club Atari Mag 35 F pour 3 mois. Infos, dompubs, jeux à gagner, concours Denis Prieto. La Barrère 33240 Saint André de Cubzac.

Cherche correspondant ST. Patrick Guerchon. Tél (1) 46 87.23 15

Achète, échange, et vends tout logiciel et matériel pour **MSX 1** et **MSX 2**. Documentation complète et gratuite sur simple demande. Mega Club MSX. 108, rue Marceau 59280 Armentières.

Cherche contacts sur **Amiga et Atari ST**. Vde originaux. Prix raisonnables. Alain Manzoni Tél (16) 80 43 22.76

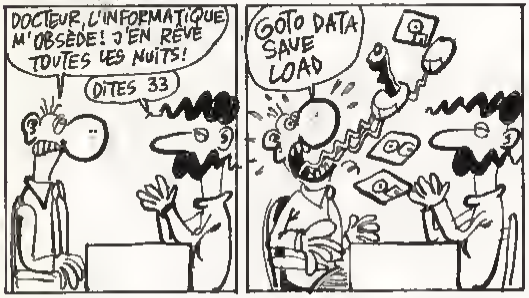
Contact Club Informatique, nouveau club ST Patrick Guerchon Tel: (1) 46 87.23.15 après 21 h.

MSXmaniac avec Music Module cherche contacts sur **MSX**. Patrice Auffret. Tél. (16) 81 35 49 17.

Cherche contacts sérieux sur **Amiga 500** pour échanges de logiciels, jeux et utilitaires. Pascal Roy
Tél. (1) 79 85 05 54

Particulier achète ou échange logiciels du domaine public sur **IBM PC** Alain Téboul Tél (16) 78.85 95 89 ou 78.58.91 82.

Mega MSX news nouveau journal sur disk pour MSX 2. Le 25 de chaque mois. Renseignements Sébastien Rousseeuw 7, place du Général de Gaulle 59470 Wormhout.



DIVERS

Micro News recherche pour l'animation de son serveur minitel :
- un passionné d'informatique maîtrisant bien la programmation. Durée : de 2 à 4 h par semaine.
- un passionné de jeux pour animer une rubrique "aide aux lecteurs". Durée de 2 à 4 h par semaine
Ces postes sont à pourvoir pour le début du mois de décembre. Les étudiants (et les étudiantes !) seront les bienvenus.
Ne pas téléphoner mais écrire à *Micro News (recrutement), 67* avenue du *Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.*

Micro News recherche un journaliste à temps complet, si possible expérimenté, passionné de jeux et d'informatique. Facilités d'écriture indispensables. Envoyez CV et lettre manuscrite à *Micro News (recrutement), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre*

New Deal Production recherche : un responsable d'equipe sympa des programmeurs sur Atari ST et compatibles PC ; ainsi que des supers graphistes sur micro... Qu'on se le dise !
Tel : (1) 48.70.17.13 Montreuil sous Bois

Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".

☎ 43 42 22 50 **EDEN COMPUTER** ☎ 43 42 22 50

DEPOT-VENTE . OCCASION

102 Av du GENERAL MICHEL BIZOT 75012-PARIS-METRO MICHEL BIZOT-OUVERT 10H-12H.14H-19H

VOTRE ORDINATEUR NOUS VOUS AIDERONS A LE VENDRE ET VOUS CONSEILLERONS SI VOUS LE VOULEZ POUR L'ACHAT DE VOTRE NOUVEAU- ATARI-AMIGA-COMPATIBLE P.C-CONTACTEZ NOUS OU MIEUX PASSEZ

1050.F EXTENSION ST 520 a 1024ko *
490.F KICK START 1.2 et 1.3 inclus *
2990.F EXTENSION ST 2 megas ½ *
150.F FREE BOOT ST-A500-A2000

AT 286,512Ko,0 DUR 20Mo,Ecran 14 Pouces:	9590 F ttc
AMIGA 500+CABLE PERITEL	3990 F "
AMIGA 500+MONITEUR 1084	6990 F "
AMIGA 2000+CABLE PERITEL	9990 F "
AMIGA 2000 EDUCAMIGA	13990 F "
ATARI 520 STE NOUVEAU	3490 F "

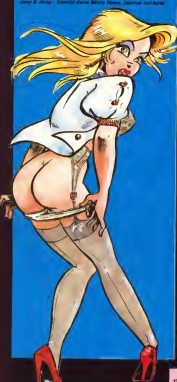
POUR TOUTE AUTRE CONFIGURATION TELEPHONEZ-NOUS

Cadeau a tout acheteur d'un ordinateur quel qu'il soit

* POSE GRATUITE

Service APRES-VENTE ultra performant et rapide

SEX MACHINES



Stephanie la petite duchesse - nouvelle heroine de Jaap & Joop - bientôt dans Micro News, journal cul-turel

MOVING GELATINE SEX !

Ça bouge, it's moving ! Aiguillonnés par Sex Machines et par les lecteurs du journal, les éditeurs de softs vont-ils enfin se réveiller et sortir de leur torpeur asexuée ?

EMMANUELLE 2

C'est officiel : Tomahawk annonce la mise en chantier "Emmanuelle 2. Allons-nous assister, comme au cinéma, à une succession "Emmanuelle 1, 2, 3, 4 ? En tout cas, on espère que

le nouveau logiciel sera plus hard que le premier, indigne de recevoir l'estampille "approuvé par Eric Satyre". Messieurs de Tomahawk, nous ne voulons pas des romans de fesses mais de l'érotisme, du sexe, de la cuisse et du cul ! Laissez hypocrisie au vestiaire et faites-nous - au moins pour la France - une version aussi sexy que les films ! Si les Américains, les Anglais et les Allemands sont des hypocrites anachroniques qui nous demandent des jeux à l'eau de rose, ce n'est pas notre problème à nous les Français qui avons - précisément dans ces mêmes pays - la réputation d'être les spécialistes de l'amour. L'an 2[illegible] arrive, en toute pusillanimité, nous ne sommes plus au dix-neuvième siècle ; aujourd'hui, même la famille royale d'Angleterre s'envoie publiquement en l'air et l'on peut voir dans Stéphanie de Monaco masturber son boy-friend hard, ... se faire gaillardement ... par derrière ! Les mœurs ... seraient-ils l'apanage du sexe ? Et la Révolution de 89 ? Faudra-t-il vous aussi vous couper quelque chose afin que vous daigniez nous écouter ? Nous ne voulons plus être traités comme la plèbe à qui l'on donne seulement du pain et des jeux. Nous réclamons jusque sur nos écrans micro le droit au plaisir. La vie est trop courte pour mysticiser l'amour !

HOT BD !

Nous vous avions parlé le mois dernier de cette géniale **BD** parodie de Natacha : *Nathalie la petite hôtesse*. Plutôt que d'attendre qu'un éditeur l'accepte sur micro, nous avons préféré prendre les devants en rencontrant Jaap et Joop, dessinateur et scénariste de ce strip torride. Jaap et Joop ont craqué sur Micro News et préparent actuellement - spécialement pour vous les coquins polissons - une nouvelle BD à paraître en exclusivité dans nos pages : Stéphanie la petite duchesse. Voici en avant-première - histoire de vous faire patienter et saliver - la première image de cette série qui promet d'être aussi drôle qu'excitante. Emporté par son élan, Jaap a aussi donné un sérieux lifting à Censurette, la copine de l'infâme Censuros, censurée par nos lecteurs. Ça va chauffer !

CONCLUSION / RÉUNION

Et voici maintenant, à l'intention des éditeurs de logiciels, une maxime philosophique d'une valeur incommensurable. Nous leur demandons de bien méditer dans le calme et le recueillement la portée métaphysique de cet aphorisme qui nous vient de loin, puisqu'il nous a été envoyé (pour la rubrique "Blagues à part") de l'île de la Réunion par un de nos lecteurs, Christophe Banc :

Un garçon et une fille de cinq ans discutent. Le garçon :

- T'as vu, j'ai trouvé un préservatif sous la véranda.

La fille étonnée :

- C'est quoi une véranda ?

Messieurs les éditeurs, il y a dans ces quelques lignes l'essence même de ce que j'essaie si ardemment de vous faire comprendre depuis un an. Vous obtiendrez exactement le même résultat auprès d'un institut de sondage. Quelle belle économie vous fait ainsi réaliser notre lecteur - et comme vous deviendriez riche si vous vouliez bien nous écouter davantage...

Eric Satyre

BANDE DE VAURIENS !

Vous n'êtes que des polissons en chaleur ! Je vous avais pourtant prévenus que la **lambada** était une danse de dégénérés ! Eh bien vous n'en avez pas tenu compte.. Comment je le sais ? Mais je l'ai vu de mes propres yeux en allant enquêter discrètement dans les boîtes de nuit. Ce n'est pas parce que j'ai 76 ans que je ne sors pas la nuit... et je peux d'ailleurs dire que j'ai encore un certain succès. Tenez, pas plus tard qu'il y a deux jours, un beau jeune homme m'a proposé de .. hum, enfin passons... Pour revenir à la lambada, j'ai vu de nombreux lecteurs se livrer sans vergogne à cette activité de débauche. Maintenant ils le regrettent car ils ont un tour de rein. En effet : "lambada en octobre, lumbago en novembre" dit le proverbe, et si vous aviez écouté votre tante Eulalie vous n'en seriez pas là !
Une bonne nouvelle pour la Ligue ce mois-ci : **Sabrina**, la célèbre chanteuse, a paraît-il refusé de tourner dans le prochain film de Fellini car il s'agit, dit-elle, de pornographie. Bravo Sabrina ! Tu retrouves ainsi le chemin de la vertu en montrant que Fellini n'a jamais fait que de la pornographie alors que toi tu es une grande chanteuse reconnue pour ses talents artistiques. Il n'est un secret pour personne que tes clips et tas prestations scéniques sont de l'Art avec un grand A. Alors que Fellini...
Et cette nouvelle Censurette qui se pavane insolemment devant vos yeux avides, c'est honteux ! J'interviendrai en haut lieu pour qu'on mette un Censuros sur la Censurette ! Folle, ce journal me rendra folle...
Tante Eulalie, présidente de la Ligue des Dames Patronesses

BLAGUES À PART

A Biarritz, un jeune homme a été arrêté pour attentat à la pudeur dans les dunes.
- Je plaide non coupable, votre Honneur, déclare-t-il au juge, j'étais là uniquement pour satisfaire un besoin naturel.
- Je suis enclin à accepter votre explication, répond le juge. Après tout certains besoins sont parfois pressants...
- Tout ça c'est bien joli, intervient alors le policier qui a procédé à l'arrestation, mais qu'est-ce qu'on fait de la pépée qui l'aidait à se satisfaire ?

Un impitoyable homme d'affaires arrive au Ciel.
- Bien, dit saint Pierre, nous allons dresser le bilan de votre vie sur terre. Vous souvenez-vous de vos bonnes actions ?
- Je pense bien ! dit l'homme d'affaires. Mes Saint-Gobain, mes Dassault, mes ...
- Non, non ! Je parle de vos actes personnels !
- Ah ... eh bien en 1956, j'ai donné dix francs à un mendiant.
- C'est bien, dit saint Pierre. Et c'est tout ?
- Une autre fois, en 1985, j'ai donné dix autres francs pour la Croix-Rouge.
- Et c'est tout ?
L'impitoyable homme d'affaires a beau se creuser la cervelle, il ne trouve rien d'autre.
- Qu'est-ce que vous en pensez, Seigneur ? demande alors saint Pierre à Jésus.
- Je pense qu'on devrait lui rendre ses vingt balles et l'envoyer au diable.
(Benedris Kamel)

La scène se passe dans la grande salle d'un restaurant très chic. A chaque table les clients semblent scandalisés et leurs regards convergent avec horreur sur une table où se déroule la scène suivante : un homme est affalé sur sa chaise, décoiffé, bras ballants, le col de chemise ouvert, la cravate dénouée, l'air ravi et comblé. La serveuse, quant à elle, est couchée face au client sur la table, au milieu des verres et des assiettes : elle est sur le dos, la jupe relevée jusqu'au nombril, le chemisier arraché, les seins sortis du soutien-gorge. Elle tient à la main son carnet de commandes et regarde derrière elle la femme du type en question qui a la même expression choquée et incrédule que les autres clients du restaurant.
La serveuse lui dit alors : "Et vous, madame, que désirez-vous ?"

Dans la rue, une dame se précipite sur une jeune femme qui a un enfant dans les bras.
- Madame, madame ! Prêtez-moi votre bébé, je dois faire peur à quelqu'un !

Un monsieur va pour la première fois de sa vie au cinéma.
- Bonjour madame la caissière, je voudrais un billet.
- Voici, monsieur.
Deux minutes plus tard, le même homme revient.
- Rebonjour, je voudrais encore un billet.
- Voici, monsieur.
Quelques minutes plus tard, il revient à la caisse et demande encore un ticket. Le manège se reproduit encore plusieurs fois jusqu'à ce que la caissière, très étonnée, lui demande de s'expliquer. L'homme, à bout de nerfs, confesse :
- C'est pas ma faute, chaque fois que j'arrive dans la salle, y'en a une avec une lampe électrique qui déchire mon billet !

Que se passe-t-il lorsqu'un incendie se déclare dans une maison close ?
Chez les hommes c'est la débandade et les femmes sont pas niquées.
(Anthony Jubin)

Cendrillon est désolée d'avoir une poitrine aussi plate. Elle va trouver sa marraine la bonne fée et lui fait part de son désarroi.
- Rassure-toi mon enfant, dit la fée en la touchant de sa baguette magique, à partir de maintenant tes seins pousseront de deux centimètres à chaque fois qu'un monsieur te dira pardon.
Le lendemain Cendrillon, rêveuse, marche dans la rue et bouscule un policier.
- Pardon, dit poliment l'agent.
Et Cendrillon, ravie, voit ses seins pousser de deux centimètres.

Quelques jours plus tard, en sortant de l'épicerie avec un gros carton dans les mains, elle est bousculée par un vieux monsieur.
- Pardon mademoiselle, fait l'homme en se baissant pour l'aider à ramasser ses courses.
Les seins de Cendrillon prennent encore deux centimètres. Débordant de joie, elle décide de s'offrir un restaurant chinois pour fêter l'événement, mais en entrant elle percute un serveur.
- Oh mademoiselle, dit l'homme en faisant une courbette, je vous demande mille fois pardon.
Le lendemain, gros titre dans les quotidiens : "Un serveur chinois meurt écrasé par deux montgolfières."

La maîtresse montre des diapos à ses élèves. Elle demande à Toto :
- Qu'est-ce que cette photo représente ?
Toto répond :
- Une maison !
La maîtresse le corrige :
- Non, c'est un château. Mais c'est bien d'y avoir pensé.
Elle montre ensuite une diapositive d'un tabouret. Elle demande à Toto :
- Qu'est-ce que c'est ?
- Une chaise.

- Non, un tabouret. Mais c'est bien d'y avoir pensé.
- Ah mon tour madame, dit Toto. C'est tout dur, ça a le bout rouge et c'est dans ma poche. Qu'est-ce que c'est ?
- Oh, Toto, voyons !
- Non madame, c'est une allumette. Mais c'est bien d'y avoir pensé.
(Jonas Richiardi)

Dans un restaurant, le garçon dit à un client :
- Désolé monsieur, mais le billet que vous m'avez donné pour payer votre addition n'est pas bon.
- Parce que vous croyez sans doute que le repas que vous m'avez servi était bon ?

- Docteur, j'ai un problème. J'ai 85 ans et chaque fois que je rends visite à ma jeune amie, c'est très dur. Au premier ça va, au deuxième aussi, mais à partir du troisième ça commence à fatiguer.
- Ça n'est déjà pas si mal, lui répond le docteur, étonné.
- Oui, répond le vieillard, mais le problème c'est qu'elle habite au sixième étage.
(Franck Parisot)

Un petit éléphant se promène sur une plage de nudistes avec son papa éléphant. Au bout de quelques minutes, après avoir observé les baigneurs, il demande à son pachyderme de père :
- Dis papa, comment ils font pour boire avec une si petite trompe ?

Envoyez vos histoires drôles (plusieurs de préférence) à *Micro News (Eric Satyre), 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre*. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix.

MICRO COQUILLES

Avant qu'un soft n'arrive sur le marché, les programmeurs passent des mois à débarrasser l'ultime version de tous les "bugs". Ces pauvres bestioles, chassées de leur territoire, vont s'installer ailleurs : sur les notices, docs et autres manuels du jeu où le testeur hilare peut les découvrir... à la plus grande joie de toute la rédaction qui a décidé de vous en faire profiter. Cette nouvelle rubrique regroupera donc les extraits de notices les plus incompréhensibles ou les plus étonnants. Nous comptons sur vous pour nous envoyer des photocopies de tout ce qui pourrait venir alimenter ce bêtisier. Bien entendu, tous les extraits qui suivent ont été recopiés, à la virgule près, et sont parfaitement authentiques...

Gemini Wing

"Leurs espions avaient passé trop de temps sur terre à se taper les petites filles et à les transformer en patates pour pouvoir s'intéresser au développement de terribles systèmes d'armes tels l'assura-glace de la mort."
Bonjour le détournement de mineur ! Même Eric Satyre ne se permettrait pas de tels écarts... Bravo Virgin Loisirs ! A quand le "paillasson qui tue" ou le "cassoulet meurtrier" ?

High Steel

"Les FSEGS ne se bloquent que lorsqu'on les pose soit sur le dessus d'une poutre sans une dalle dessus, soit à côté d'une dalle avec une poutre dessous."
Il a été impossible à nos journalistes d'avoir le dessus sur les dessous de cette notice sens dessus-dessous.

Millenium 2.2

"Les commandants de la base lunaire 1 et l'avant-poste IO avaient été ordonné de divertir toute attention aux observations terrestres.
Les départements de la base sont accédés en indiquant l'image graphique de département et touchant la souris gauche."
Nous y'en a pas trop bien comprendre . Touche pas à ma souris ! Et en plus elle est de gauche , toujours la politique .

Microprose Soccer

"Les visiteurs prendront la premier coup et la balle avancera d'au moins 350 millimètres vers la but des adversaires qui seront dans leur moitié du terrain et au moins à 23 centimètres de la balle."
Un match qui risque de faire très mal aux parties adversas, auxquelles il faudra se mesurer. Avez-vous pris vos propres mesures ?

INSERT COIN

Ça castagne dur ce mois-ci puisqua vous allez vous transformer en Chuck Norris, Mike Tyson et Hulk Hogan. Y'a d'la baston dans l'air...

HEAVYWEIGHT CHAMP (Sega)

Sega sort coup sur coup un jeu de boxe et un jeu de catch. Comme d'habitude avec le maître nippon, le plaisir de jouer et de regarder est au rendez-vous !

Heavyweight Champ n'a qu'un seul défaut : il ressemble beaucoup à *Mike Tyson's Punch Out*, le célèbre jeu pour la console Nintendo. Si jamais Mike Tyson en prenait ombrage, je conseillerais au team Sega de commencer très sérieusement l'entraînement de la course à pied de préférence avec une fusée accrochée au dos et en aller simple.

Punch Out étant un jeu génial, il était normal qu'il fasse des émules et comme il s'agit ici d'une machine d'arcade, la qualité est évidemment supérieure. Les programmeurs de chez Sega ont gardé ce qui faisait le charme du jeu Nintendo - l'humour omniprésent crée par les faciès désopilants de vos adversaires - mais ils ont rajouté de nombreux gimmicks. Il n'y a pas de bouton sur la console (à part le "start") mais deux grosses poignées que vous tenez comme un gant de boxe, vous pouvez les manœuvrer dans tous les sens ce qui donne des sensations très réalistes. Encore plus fort, le moniteur peut être orienté à droite et à gauche afin de simuler vos mouvements de jambes et d'accompagner vos attaques et vos défenses. Par exemple, si vous voulez donner un crochet du droit, vous tournerez légèrement le moniteur avec votre main gauche en même temps que vous donnerez le coup de la main droite, ce qui correspond au mouvement de jambes que vous auriez fait sur un véritable ring. Une autre nouveauté : votre personnage est transparent (sauf ses gants, ses cheveux et son short), ce qui vous permet de mieux voir votre adversaire.

Vous combattrez quatre armoires à glace pas piquées des hannetons qui vous en feront voir de toutes les couleurs (vous devez terminer chaque match par un KO en un temps limité pour ensuite combattre le suivant et si vous n'obtenez pas le KO dans le temps imparti, vous serez "game over").

Heavyweight Champ est un futur hit des salles d'arcade. Essayez-le, il vous donnera des sensations inédites ! Mais n'oubliez pas votre protège-dents...

WRESTLE WAR (Sega)

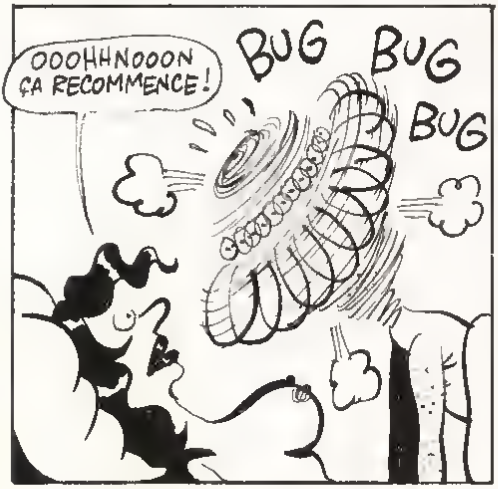
Et voici le catch à la sauce Sega ! Le titre annonce tout de suite la couleur : **Wrestle War**, il s'agit d'une guerre et rien moins ! Vous allez combattre huit catcheurs tous plus terribles et vicieux les uns que les autres. La foule hurlera, l'arbitre se démènera comme un fou, rien n'y fera, vos adversaires ne vous feront grâce de rien, utilisant toutes les traîtrises et coups bas habituels. Ils vous souléveront à bout de bras, vous projetteront hors du ring et vous poursuivront au milieu des spectateurs en essayant de fracasser une chaise sur votre tête ! Vous crierez alors "Maman !" et il y a fort à parier que vous sortirez en courant de la salle de jeux pour retourner bien vite auprès de votre cher ordinateur, beaucoup mieux élevé que ces horribles salles obscures, repaires des vices les plus inavouables. A moins que vous ne décidiez de vous venger en défiant un copain au jeu à deux, qui vous permettra de l'étrangler en trois minutes maximum. Un jeu de tout repos.

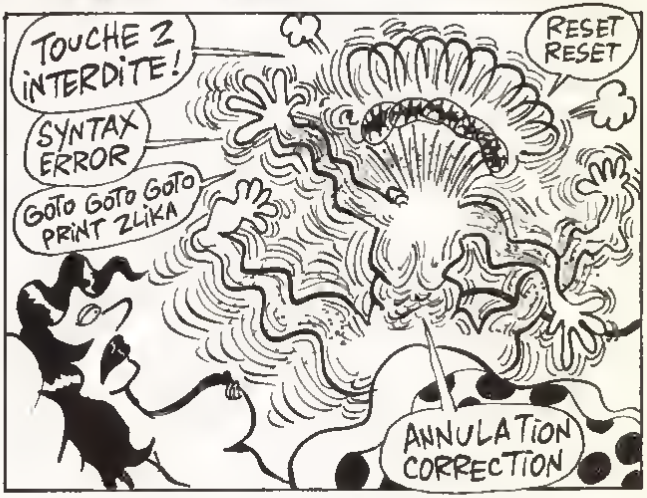
MISSING IN ACTION (Konami)

Et voici une grande nouveauté de Konami que nous verrons peut-être bientôt sur nos ordinateurs et consoles ! **M.I.A. (Missing In Action)** est le titre original de *Portés disparus*, célèbre film avec Chuck Norris. Ce dernier, trop occupé à taper sur ses tatamis, n'a manifestement pas signé de licence avec Konami pour l'exploitation de son nom et brille donc ici par son absence. Le scénario, en revanche, reprend le canevas du film... C'est le président lui-même qui en a donné l'ordre : il faut retrouver les soldats qui sont portés disparus et vous voilà lâché dans la jungle à essayer de trouver le camp ennemi ! Votre seule arme de départ est un couteau (radin le président), mais vous pourrez voler les armes des ennemis après les avoir consciencieusement saignés : grenades, mitraillettes, lance-flammes, lance-roquettes. Il s'agit donc de faire ses petites emplettes dans la jungle/supermarché avec arrêt obligatoire au rayon boucherie, il n'y a pas de caissières mais attention aux mines ! Vous sortez de la jungle après avoir détruit une tour de contrôle et arrivez dans les montagnes où vous devrez combattre sur des ponts délabrés et dans des ruines. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis, vous arriverez à une base où se trouve le prison secrète, après avoir au préalable combattu dans le camp (au milieu des tanks, hélicoptères et avions) et ensuite dans des entrepôts et sur une voie ferrée. Vous atteindrez la prison en passant par des cavernes et devrez abattre les gardes avant de pouvoir délivrer les otages. L'affaire n'est pas dans le sac pour autant, puisqu'il faudra retraverser la jungle avec les otages pour atteindre l'hélico qui vous ramènera tous dans le monde civilisé. Les héros seront félicités mais on s'apercevra bien vite que d'autres sont encore portés disparus ...

Pinball Willy

L'INVENTEUR ABRUTI





CARALI

SALON DE LA MICRO 89

A mille années-lumière du SICOB et de ses "costards-cravates" coincés, le Salon de la Micro 89 ouvre enfin ses portes au vrai grand public. On y accepte même les jeans-baskets qui courent d'un stand à l'autre en réclamant des posters et des autocollants !

Un salon qui commençait un vendredi 13, ça s'annonçait plutôt mal. Mais une fois la porte d'entrée franchie, de pulpeuses hôtesses blondes aux yeux d'azur étalaient leurs charmes pour vous faire oublier toute superstition. Installé porte de Champerret, à deux sauts du marsupilami de la Convention de la BD, le salon réunissait une soixantaine d'exposants : fabricants, éditeurs, distributeurs, presse, revendeurs (et même ex-pirates, avec un stand Ackerlight - planqué près des toilettes et de la sortie de secours). Pour une fois, les kids pouvaient approcher des machines et tester eux-mêmes les nouveaux produits. On se serait cru parfois dans une salle de jeu, car beaucoup de stands abritaient de véritables bornes d'arcade à l'intérieur desquelles étaient dissimulés des Amiga 500, des Atari ST ou des consoles Sega. Les acharnés du joystick se bousculaient sur le stand Titus, où l'on pouvait se défouler avec (entre autres) un superbe combat de rue dont nous vous parlions déjà le mois dernier : *Wild Street*. Même ambiance chez Microïds avec *Higway Patrol 2* et *Blue Angels*, ainsi que chez Sega/Virgin Loisirs, avec *Shinobi* et un concours de tir au Magnum Lightphaser sur *Operation Wolf* CPC. L'atmosphère, déjà bien chaude, était de plus survoltée par des animations musicales du meilleur acabit, comme le concert permanent du groupe Jerry Can proposé par Titus ou le bœuf surprise du stand Atari.

Un peu plus loin, chez Commodore, la société CIS faisait péter les vitres aver une digitalisation de six minutes de la "Batdance" de Prince, réalisée avec le digitaliseur Perfect Sound sur un Amiga 2000 gonflé à sept mégaoctets. Dans des endroits plus propices à la réflexion, des conférences sur divers sujets touchant l'informatique permettaient au public de rencontrer les professionnels et de leur poser les questions les plus audacieuses. Bref, une réussite totale pour cette première édition d'un salon sympa, où l'on pouvait passer un bon moment tout en découvrant les produits plus ou moins nouveaux des exposants.

■

POUR NE PAS MOURIR IDIOT

Si vous êtes un fana du joystick et que la seule vue du mot utilitaire vous donne de l'urticaire, sautez bien vite les lignes qui suivent car pour vous elles relèvent du blasphème...

Si, par contre, il vous est arrivé un jour de réaliser, entre deux suées au joystick, qu'il y a sur votre ordinateur un drôle de truc nommé clavier qui peut éventuellement servir à autre chose qu'à taper P pour pause et 1 et 2 pour le nombre de joueurs, alors tout n'est pas perdu...

Ça se passe au 47, rue de Richelieu, 75001 Paris, où Jacques "Assure" Assor-stakhanoviste de la micro et patron du magasin **Vidéo Shop** - vient d'inaugurer 250 m2 de splendides nouveaux locaux. Tous les ordinateurs y sont présentés dans le calme et le recueillement et des cours de formation sont dispensés à des prix hyper raisonnables, d'autant plus que les lecteurs de Micro News bénéficient d'une réduction (voir la rubrique "Bons plans"). Alors pour ne pas mourir idiot, téléphonez vite au 42 86 03 44 à la charmante Mme Jacquesson (Isabelle de son prénom) pour convenir d'un rendez-vous. Vous la bénirez (et nous avec) lorsque plus tard vous remplirez votre premier CV et que vous aborderez la vie active la tête haute.

Hazardous area

LE SPECIALISTE DU JEU POUR

AMIGA ATARI ST
COMPATIBLE PC SEGA
AMSTRAD CPC

NEC PC ENGINE
SEGA MEGADRIVE

6 RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE
TEL: 48.25.39.83
METRO BOULOGNE JEAN JAURES

Egalement : vente par correspondance

MY TELLER IS RICH !

Les jeux aussi simples et riches que *Tetris* sont plutôt rares, car les éditeurs préfèrent les bonnes vieilles recettes qui marchent aux jeux "inclassables" vraiment novateurs. Heureusement, Ubi Soft compte dans ses rangs quelques programmeurs suffisamment passionnés pour oser s'écarter des normes Michel Ancel, déjà impliqué dans l'affaire *Intruder*, récidive avec un logiciel moins dingue, mais tout aussi fascinant : **The Teller**, pour Atari ST. Le principe en est simple : il suffit de reconstituer une figure plus ou moins complexe qui ne vous a été présentée que quelques secondes afin que vous la mémorisiez. Vous déplacez un petit magicien qui doit rattraper les différents éléments du modèle et les placer au bon endroit sur l'écran. Dans les parties en mode deux joueurs, le premier qui reconstitue le modèle est déclaré vainqueur. Pour y parvenir plus vite, il est possible de piquer lâchement les éléments recueillis par votre adversaire - ce qui crée bien sûr une chaude émulation. Encore un peu de patience, car la version définitive devrait être disponible pour le prochain numéro. ■

LAUGH'EM UP !

On croyait avoir tout vu en matière de shoot'em up, mais là, franchement, on était loin de s'attendre à ça ! Il faut dire qu'avec un nom pareil (**Intruder**), on aurait dû se méfier.

Intruder ressemble à tous les shoot'em up (vaisseaux high-tech, scrolling horizontal, laser), au début du moins car dès l'apparition d'une première vague de brosses à dents, le joueur commence à se poser des questions. Lorsqu'on se met à collecter des armes surpuissantes qui crachent des missiles deux fois plus gros que le vaisseau et qui, en plus, vous reviennent dans la gueule, on se dit que les programmeurs d'Ubi Soft sont devenus dingues ! Et on a raison, car Ancel et Chouk roun, les deux allumés chroniques qui nous ont concocté ce petit bijou, ont réussi à faire passer dans le logiciel le souffle de folie qui les anime. Ce jeu est rempli de gags et de trouvailles incroyables et hilarantes qui transforment complètement la façon de jouer. Ici, on ne démolit pas les aliens sans réfléchir, on serait plutôt tenté de les laisser passer en priant pour qu'un gag destructeur ne vienne pas démolir le vaisseau. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet de ce jeu dément sur Atari ST ! ■

CONCOURS DOUBLE DETENTE : RESULTATS !

Voici la liste des gagnants du concours **Ocean Double Détente** proposé dans Micro News n°23. Les lots parviendront aux personnes citées ci-dessous dans la première quinzaine de novembre.

Premier prix :
Robert Bérenger (Saint-Etienne)

Du 2ème au 5ème prix :
Fabrice Val (Montreuil) **Abdallah Zemmar** (Marseille) **Christophe Bolland** (Massy) **Bruno Gomet** (Bogny-sur-Meuse)

Du 6ème au 30ème prix :
A. Collinet (Suresnes) **Nicolas Durand** (Champagné) **Alexandre Ripert** (Pont-Saint-Esprit) **Pascal Dridi** (Villeparisis) **Benjamin Parent** (Meaux) **Stéphane Couronnaud** (Boulogne) **Grégory Pelletie** (L'Escarène) **Jean-Pierre Bricout** (Paris) **Solenne Callay** (Reims) **M Mercadier** (Sainte-Geneviève-des-Bois) **Nicolas Chevalier** (Le Breuil) **Olivier Fontenelle** (Boël) **M. Saintantoine** (Charlieu). **Thierry Noto** (Toulon) **Seng Chau** (Paris) **Dominique Bachelet** (Itancourt) **Cédric Bacour** (Achères) **Thomas Givert** (Paris) **Maurice Estéaule** (Montélimar) **Nicolas Cour** (Thionville) **Freddy Bougy** (Cormontreuil) **Olivier Guillemain** (Le Blanc) **David Priori** (Ville Seraine Belgique) **Elissbeth Koubdjanian** (Lyon) **Christophe Turtaut** (Bègles)

Intercepter par tous les moyens...

CHICAGO 90

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

"Hold-up dans la 12e rue ! Attention, les suspects sont armés et dangereux. Ils doivent être interceptés par tous les moyens avant leur sortie de Chicago. Je répète... PAR TOUS LES MOYENS !!"
Dérapages, cascades, accidents et bavures... rien ne vous sera épargné ! CHICAGO 90 : un jeu d'action intense aux émotions fortes garanties, un jeu de stratégie où il vous faudra réfléchir très vite...
Choisissez votre camp, gangsters ou police, et foncez !!!

MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94407 Vitry-sur-Seine
Tél. : 33 (1) 46 81 80 00

AMSTRAD CPC - ATARI ST/STE - AMIGA - COMPATIBLES IBM PC - CGA - EGA - VGA - HERCULES

LE PLUS GRAND NOM DE LA COURSE AUTOMOBILE
VIENT DE S'AGRANDIR ENCORE PLUS!

TURBO OutRun

DE L'AUTOMOBILE,
DE LA ROUTE,
DE L'ACTION.

C64 Cassette et Disque
AMSTRAD Cassette et Disque
SPECTRUM Cassette
ATARI ST & AMIGA

SEGA

U.S. GOLD